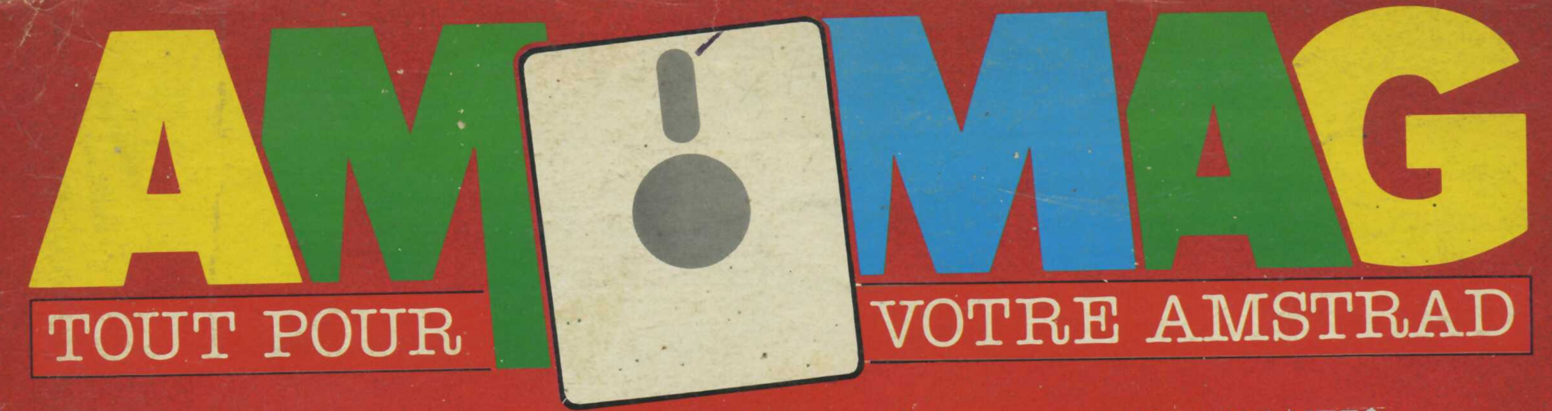


NOUVEAUTES AMSTRAD :

AFTERBURNER
DYNAMIC
AIRBORNE RANGER
PARANOIA COMPLEX
TECHNO COP

SPECIAL RADINS

DES JEUX POUR RIEN... OU PRESQUE





HELP !

LES SECRETS DE L'ILE ET DE TOTAL ECLIPSE

LISTING:

ZOOMGRAPH DESSIN A LA LOUPE

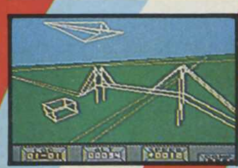
EN PLEIN DANS LE MILLE POUR AMSTRAD







NOVAGEN



GRANDSLAM



martech



ACCESS Software Incorporated



Photos d'ecran a partir de formats d'ecran varies

TRANTOR™

TRANTOR, LE COMMANDO D'ELITE EST ENVOYE SUR ZYBOR POUR DESAMORCER UNE BOMBE NUCLEAIRE, SON ARME UN LANCE-FLAMME. UN DES PLUS GRANDS JEUX D'ARCADE SUR CPC, DEPUIS UN AN **NO 1 AU HIT-PARADE** DE AMSTRAD CENT POUR CENT.

MERCENARY™

UN DES MEILLEURS SIMULATEURS DE VOL JAMAIS REALISE SUR CPC AU CARREFOUR DE L'ARCADE ET DE L'AVENTURE. CE JEU EN 3-D A UN ENORME POTENTIEL. A BORD DE VOTRE VAISSEAU INTERGALACTIQUE, LE MERCENAIRE QUE VOUS ETES, EXPLORE LA TURBULENTE PLANETE TARG.

XENO™

SPORT OFFICIEL DE LA FEDERATION TERRIENNE (NOUS SOMMES EN 2386), LE XENO N'EST PRATIQUE QUE PAR DES ATHLETES PRO SUPER-ENTRAINES DIRIGEANT UNE MOTO SUR GLACE FUTURISTE, VOUS DEVEZ POUSSER UN PALET DANS LE BUT ADVERSE. VOUS POUVEZ JOUER CONTRE L'ORDINATEUR OU BIEN A 2. **UN SPORT PASSIONNANT SUR MICRO.**

ARMAGEDDON MAN™

VOUS ETES EN 2032: 16 PUISSANCES NUCLEAIRES ONT DEVELOPPE DES ARSENAUX CAPABLES DE DECLENCHER LA FIN DU MONDE L'ARNAGEDDON. VOTRE TACHE EST DE MAINTENIR L'EQUILIBRE MONDIAL PAR LA DIPLOMATIE ET LE CAS ECHEANT, DE CONTRER LES ATTAQUES EN ACTIVANT LES SYSTEMS DE PROTECTION. **TOUT AUTANT UN JEU DE STRATEGIE Q'UN JEU D'ARCADE.**

10TH FRAME™

DE LOIN LA MEILLEURE SIMULATION DE BOWLING JAMAIS REALISEE SUR CPC SUR UNE PISTE VIE EN PERSPECTIVE, VOUS POUVEZ ABATTRE VOS QUILLES EN AYANT LA POSSIBILITE DE DOSER PUISSANCE, VITESSE, DIRECTION ET EFFETS DE LA BOULE.

CHOLO™

LES DERNIERS SURVIVANTS DE LA RACE HUMAINE SONT REFUGIES DANS UN BUNKER ANTI-ATOMIQUE DE LA VILLE DE CHOLO. UN ROBOT QUE VOUS PILOTEZ, EST ENVOYE EN MISSION D'EXPLORATION A L'EXTERIEUR. SA MISSION SAVOIR SI VOUS POURREZ ENFIN SORTIR ET COMMENCER UNE ERE NOUVELLE. **UN TRES GRAND JEU D'ACTION.**

SHACKLED™

DE L'ARCADE PURE ET DURE, DEVELOPPEE PAR LES AUTEURS DE 'GAUNTLET' LES MULTIPLES LABYRINTHES DE SHACKLED SONT CEUX D'UNE PRISON DE MOYEN-AGE. VOUS DEVEZ LIBERER TOUS LES PRISONNIERS MAIS LES GARDES ET LES PIEGES DES DONJONS S'OPPOSENT A VOUS.

HARDBALL™

LA MEILLEURE SIMULATION DE BASEBALL JAMAIS REALISEE SUR CPC CETTE ADAPTATION DU SPORT LE PLUS PRATIQUE AUX USA AM ARQUE, PAR SON REALISME ET SA QUALITE. UNE EVOLUTION DECISIVE DANS LE DOMAINE DES JEUX DE SPORT.

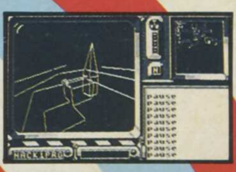
LEVIATHAN™

UN GRAND SHOOT 'EM UP, DEVENU **UN DES CLASSIQUES DE CPC.** LEVIATHAN EST UN VAISSEAU SPATIAL DE COMBAT, TIREZ SUR LES VAISSEAUX ENNEMIS, RECUPEREZ DU CARBURANT ET DES ARMES SUPPLEMENTAIRES EN SURVOLANT UNE PLANETE FANTASTIQUE.

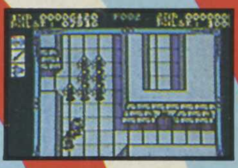
BOBSLEIGH™

LE BOBSLEIGH EST UN SPORT GRISANT: VITESSE, PRECISION, PRISE DE RISQUE, PEUR DE VIDE SONT LES SENSATIONS QUE RESSENTENT LES CHAPIONS DE CE SPORT ILS (L'EQUIPE D'ANGLETERRE) NOUS ONT AIDE A RENDRE LE **JEU TRES PROCHE DE LA REALITE.**

firebird



DATA EAST



Accolade



ENGLISH SOFTWARE



DIGITAL INTEGRATION







10

10 DIX SUR DIX

ENGLISH SOFTWARE · MARTECH · GRANDSLAM · ACCOLADE · DIGITAL INTEGRATION · ACCESS · FIREBIRD · DATA EAST · GO! · NOVAGEN

QUAND 10 GRANDS EDITEURS REUNISSENT 10 DE LEURS MEILLEURS JEUX SUR AMSTRAD!



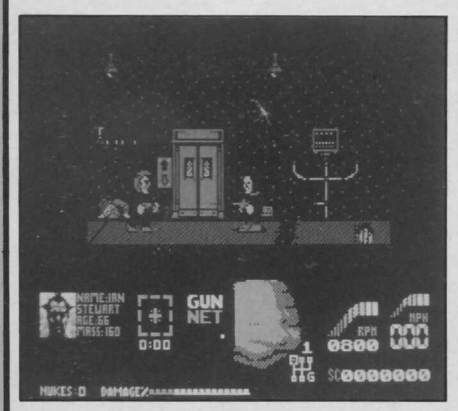


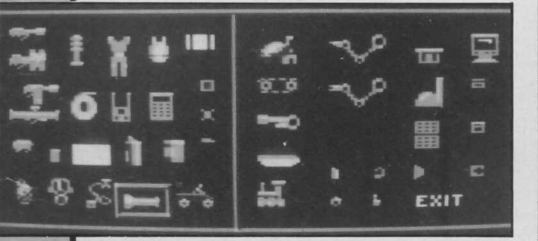
U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse.

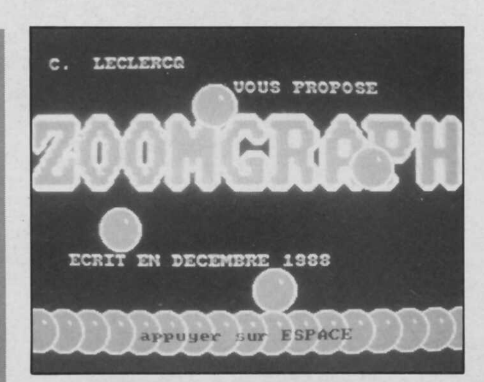
SOMMAIRE N°44
MARS 1989

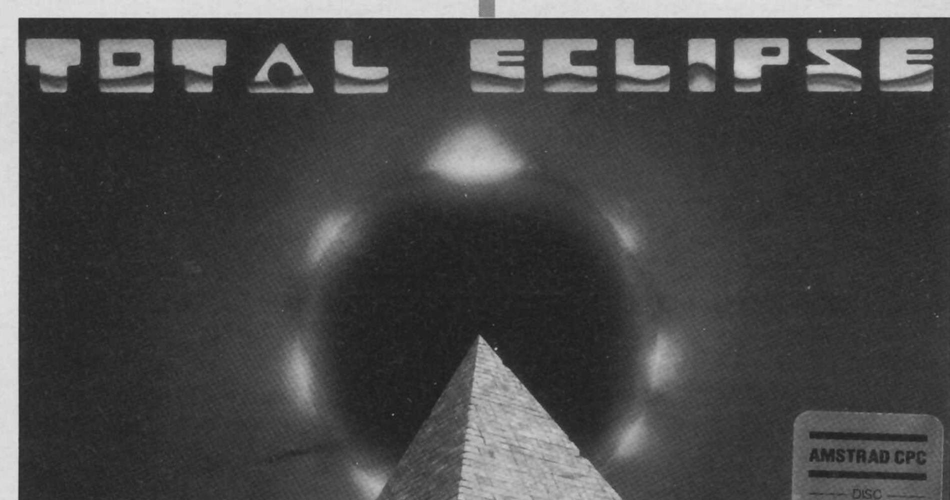
Am-Mag actualités

Jeux







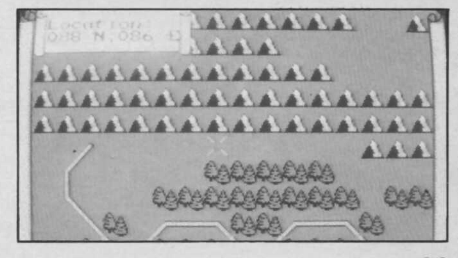


Help

Dossier spécial radins

Programmation

Listing du mois



Divers

AM-MAG est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
REDACTION-FABRICATION. Directeur technique de la rédaction: Xavier Frigara.
REDACTION. Directeur de la rédaction: Jacques Eltabet. **Coordination de la rédaction:** Bernard Jolivalt.
Secrétaire de rédaction : Gaëlle Pillot. **Chefs de rubrique :** Bernard Jolivalt (informations générales, reportage), Jean-Michel Maman (jeux), Jean-Claude Paulin (programmation et technique). **Ont collaboré à ce numéro :** Stéphane Joël, Christophe Leclercq, Claude Le Moullec, Dominique Poulain, Stéphane Rodriguez, Alain Skipbo.
Couverture : Frédéric Delavier. **Photos:** Bernard Jolivalt.
FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Maquettistes:** Thierry Martinez, Laurence Floquet, Michel Lhopitault. **Montage et photogravure :** Jean-Baptiste Ballériaud, Michel Lhopitault.
ADMINISTRATION. Diffusion : Bertrand Desroches. **Abonnements :** Martine Lapierre au (1) 43.98.01.71.
Comptabilité : Sylvie Kaminsky.
REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Tél.: (1) 43.98.22.22.
Directeur commercial: Philippe Fanovard.
Chefs de publicité : Thierry Cagnion. **Assistante de publicité :** Mick Deret.
Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal :** 1er trimestre 1989. **Photocomposition:** Composcopie. **Impression :** La Haye-les-Mureaux.

AMMAG actualités

170 PPC 512D pour l'ESCE

L'Ecole Supérieure du Commerce Extérieur est un établissement dont la réputation n'est plus à faire. Elle vient d'acquérir 170 ordinateurs portables Amstrad PPC 512D.

AMSTRAD SE TOURNE VERS LE CIEL

Dès le 5 février, grâce au satelitte de télécommunication ASTRA, seize programmes télévisés tomberont du ciel. *Amstrad Fidelity* profitera de cette occasion céleste pour mettre en vente des antennes satellite paraboliques à un prix Amstrad.

PC2086 HD HARD DÉFAUT

La perte de tout le contenu du disque dur, c'est la mésaventure arrivée à des utilisateurs de PC 2086, un des fleurons de la gamme professionnelle d'Amstrad. À l'origine du problème : un défaut du contrôleur de disque dur. Un simple condensateur de quelques sous suffit à y remédier avec, en prime, un reformatage du disque dur.

Amstrad a reconnu que ce défaut avait affecté 15 % du premier lot de PC 2086. Toutes les machines livrées après le 18 janvier 1989, en revanche, sont fiables. Seuls les

AMSTRAD TECHNICAL BULLETIN

PC2086 HD HARD DISC CONTROLLER MODIFICATION

IMPORTANT INFORMATION

PC2086 HD

THIS CAPACITOR WILL BE ADDED TO ALL PC2086 HD COMPUTERS DELIVERED BY AMSTRAD FROM THE 18TH JANUARY 1989.

ordinateurs vendus en Grande-Bretagne semblent avoir été touchés ; afin de prévenir ses clients, Amstrad a acheté des pleines pages dans divers magazines. Par ce type de prestation (spécialité des constructeurs automobiles obligés de rappeler des milliers de véhicules), Amstrad, une fois de plus, crée l'innovation.

L'AMI AMÉRICAIN

C'est depuis les locaux de **Loriciels** que **Broderbund**, un géant américain du jeu, rayonnera vers divers pays européens. Loriciels ne se contentera pas de l'héberger, il aura l'exclusivité de la distribution des produits Broderbund en France et s'occupera du marketing.

Loriciels se chargera aussi de l'adaptation des logiciels au marché européen. Broderbund, en effet, ne développe aucun jeu sur Atari ST ou sur CPC, des ordinateurs peu ou pas du tout connus aux Etats-Unis. C'est à Loriciels qu'incombera la transposition et la traduction des softs.

Des accords ont été pris avec l'éditeur britannique **Domark** afin de distribuer Broderbund en Grande-Bretagne, mais seulement après que le produit soit sorti en France. Les marchés de l'Europe du Nord, notamment l'Allemagne, seront aussi prospectés. Dès la fin du mois du mois de mars 1989, l'infrastructure de Broderbund France devrait être opérationnelle.

6e FORUM PC:

Le 6ème Forum PC qui s'était tenu du 14 au 17 février dernier n'avait de "PC" que le nom; en effet, tous les grands de l'informatique étaient présents : IBM bien sûr, mais aussi Apple et Atari qui présentait le tout nouveau CPC: un minuscule compatible de poche!

Amstrad avait mis l'ac-

ADIDAS EN PREMIÈRE

LIGNE

Adidas s'intéresse désormais à la micro-informatique. Le plus grand fabricant d'articles de sport va créer, en association avec US Gold, une ligne de logiciels de simulation sportive, marquée de son inestimable label. Premier titre prévu, *Adidas Foot*. À vos crampons !

LE NOUVEAU CPC

EST UN ATARI...

Ce CPC n'a strictement rien à voir avec l'ordinateur que nous connaissons bien. D'ailleurs, ce n'est pas même un Amstrad. Il s'agit d'un compatible de poche pas plus gros qu'un portefeuille, certainement le plus petit au monde puisqu'il pèse 450 grammes à peine et tient dans la main! L'écran à cristaux liquide affiche 8 lignes de 40 caractères en mode texte ou 240x64 pixels en mode graphique.
Les disquettes sont remplacées par des cartes-mémoire au format des cartes de crédit mais un connecteur permet de communiquer avec l'extérieur.
L'**Atari CPC Folio** est fourni avec sept logiciels dont : un agenda, une calculatrice à mémoires multiples, un carnet d'adresses avec composition automatique d'un numéro de téléphone, un éditeur de textes et un petit tableur compatible Lotus 1.2.3. comportant 255 lignes et 127 colonnes! Toutes ces merveilles sont en ROM et le système d'exploitation est équivalent à MS-DOS 2.11. L'interface utilisateur est gérée par menus déroulants.
Construit autour d'un microprocesseur Intel 8088, l'Atari CPC tourne à 4,92 MHz. La RAM interne est de 256 Ko avec une Ram Disk pouvant s'étendre de 8 à 224 Ko.
Mais que pense Amstrad, habituellement très attaché à ses marques et à ses sigles, de l'appropriation de CPC par une marque concurrente? Un CPC saurait-il en cacher un autre?

PLEIN LES YEUX !

Les Anglais ont bien de la chance ! Afin de ménager leurs pauvres petits yeux fatigués par de longues heures de veille devant le minuscule écran du PPC portable, Amstrad offre en prime — mais pendant le mois de février seulement — un moniteur monochrome 12" (celui du Sinclair PC200) à tout nouvel acquéreur d'un PPC.

200 MEGA-BITS

C'est la pharamineuse quantité de mémoire que contiendra la puce mise au point par **Anamartic**, une société de Sir Clive Sinclair spécialisée dans la réalisation de microprocesseurs.
La puce est en réalité un *wafer*, autrement dit une tranche de silicium de 15 cm environ qui, habituellement, est ensuite découpée en plusieurs morceaux. Le génie de Clive Sinclair est de conserver la totalité de la tranche afin d'en tirer parti au maximum. La qualité du wafer doit donc être irréprochable. La WSI (*WaferScale Integration*) devrait marquer un tournant dans la mémorable histoire de la mémoire.
Plutôt que d'évincer ce génie de l'informatique, Amstrad aurait peut-être mieux fait de s'attacher ses services...

cent sur son matériel haut de gamme : le nouveau PC 2386, fleuron de la gamme PC2000 a fait sa première apparition grand public. Les PCW étaient probablement les rares 8 bits présents dans ce temple de l'hyper-professionnalisme. Grâce à un câble de liaison nul-modem et au logiciel de transfert *Transpcw* les PCW communiquent enfin avec les PC (et inversement).

EPYX S'Y MET AUSSI

C'est la grande mode, chacun dans son coin concocte sa machine d'arcade ou de jeu. **Epyx** travaillerait dans le plus grand secret sur une console. Un budget colossal a été consenti aux ingénieurs : 8 millions de dollars en capital-risque (en cas d'échec...). *Wait and see.*

L'OMBRE DE LA PÉNURIE

Le vent de panique que nous avions connu au printemps 1986 souffle sur la Grande-Bretagne : l'indispensable disquette 3" disparaît des présentoirs ! La célèbre Maxell est même quasiment introuvable. La France n'est pas épargnée par cette soudaine récession ; les distributeurs ont du mal à renouveler leurs stocks.
Les responsables britanniques d'**Amsoft** tentent de calmer les esprits, il n'est pas question de pénurie. Ce n'est qu'une rupture de stocks due à la forte demande de disquettes en fin d'année. Si les éditeurs et les dupliqueurs avaient mieux planifié leurs besoins, il y aurait de la 3" pour tout le monde !
SJB, l'un des plus grands distributeurs anglais, a été contraint de s'approvisionner en Allemagne et en France, un comble ! « *Dans l'opération, on n'y gagne pas un sou* », a déclaré Steven Burke, le directeur de SJB, au magazine *Amstrad Action*. « *C'est vraiment pour dépanner les clients que nous importons les disquettes* ».
Outre-Manche, le prix de la disquette en vrac a presque doublé. On n'en est pas encore là en France bien que le prix de gros ait subi — chez certains acheteurs du moins —, une hausse assez sensible, de l'ordre de 20 % environ. La fièvre spéculative montera-t-elle ? Rien n'est moins sûr, mais la peur de manquer pourrait s'installer.
Profitant de la situation, les pourvoyeurs en « disquette blanche » proposent leur marchandise douteuse à Londres et en Belgique. Dépourvue de marque et d'indication d'origine, ces disquettes au rabais sont d'une fiabilité discutable.
Mef !

TITUS RECHERCHE DES PROGRAMMEURS

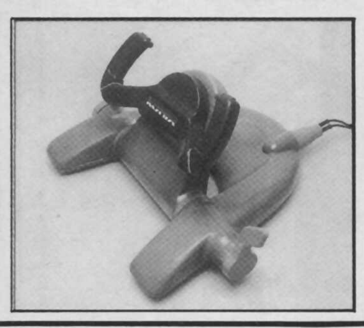
Vous batifolez dans l'Assembleur comme un poisson dans l'eau? La programmation en "C" a remplacé votre langue maternelle? Une place titanesque vous attend chez les crazy gars de Titus,

28ter Avenue de Versailles
93220 GAGNY

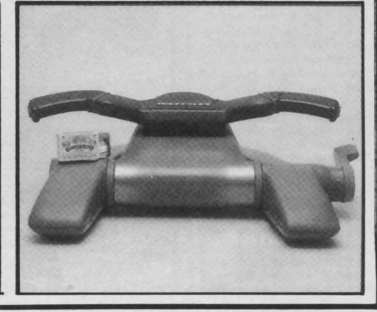


KONIX ET LA CONSOLE ÉVOLUTIVE

Après des mois de suspens, **Konix** a enfin dévoilé sa console de jeu 16-bits lors du **British Toy Fair**, l'équivalent britannique de notre **Salon du jouet**. Les *kids* londoniens devront toutefois patienter jusqu'aux grandes vacances avant de s'atteler à la nouvelle machine.
L'apparence de la nouvelle console est surprenante. Au premier abord, on recherche le boîtier auquel sera reliée la manette grise et bleue. Il se trouve que la manette, c'est la console ! Qui plus est, elle se transforme à volonté en manche à balai, en volant ou en guidon. Konix prépare même un fauteuil qui pourra rouler, tanguer et pivoter. Des super sensations en perspective...
Les disquettes 3" 1/2 seront efficacement protégées contre la copie. A tel point que Konix lui-même se chargera de la duplication des softs. Quinze jeux sont déjà prêts avec pour objectif une centaine de titres d'ici à quelques mois.
La **console Konix Multi-System** sera très certainement importée en France. **Innelec**, qui possède l'exclusivité de la marque, n'a pas encore fixé de calendrier pour la commercialisation. Patience donc.







FIL EST MORT, VIVE PROFIL

Depuis le 31 janvier1989, la société FIL n'existe plus, les locaux de la porte de Bagnolet ont été désertés. Afin de favoriser le reclassement des soixante-dix personnes licenciées, la CAMIF — qui a perdu sept milliards de centimes dans cette opération — a décidé d'octroyer une aide financière d'un million de francs au comité d'entreprise.
Ces fonds serviront surtout à la formation. Thomson, le second gros actionnaire de FIL, est absent de cette initiative.
Les salariés, en rachetant l'entreprise, ont créé une société nouvelle, Profil, qui reprend à son compte les projets de logiciels professionnels de FIL. Profil a été créé grâce aux capitaux apportés par des ingénieurs et des programmeurs de FIL et diverses aides, dont celle du plan social de la CAMIF. Installé à Montrouge, Profil compte douze salariés.

SUPER CONCOURS MICROÏDS / AM-MAG

Vous avez été nombreux à trouver C/E/H/J et Simulation Pack, les bonnes réponses au Super-Concours Microïds/Am-Mag. En effet, c'est bien en 1985 que Microïds a été créé; la réponse se trouvait dans la page *Am-Mag actualités* du numéro de décembre 1988. Notre dossier "Simulateurs auto" paru en avril 1988 présentait le tableau de bord de Quad. Nombreux sont ceux qui avaient cru apercevoir un skieur en pleine descente : en réalité, comme le démontre la fenêtre en haut à droite de l'écran, il fonce sur une piste de slalom. Dans le même numéro, nos gagnants n'ont pas manqué de relever dans le test du jeu Dossier Kha que *"le professeur travaillait, entre autres choses, sur un problème de téléportation assez trapu"*. Simulation Pack, le titre de la compilation, figure bien sûr en bonne place sur les boîtes et les publicités.

Le gagnant de la mini-chaîne est:

1er	**BECAT Sébastien**	DREUX

Gagnent quatre logiciels Microïds:

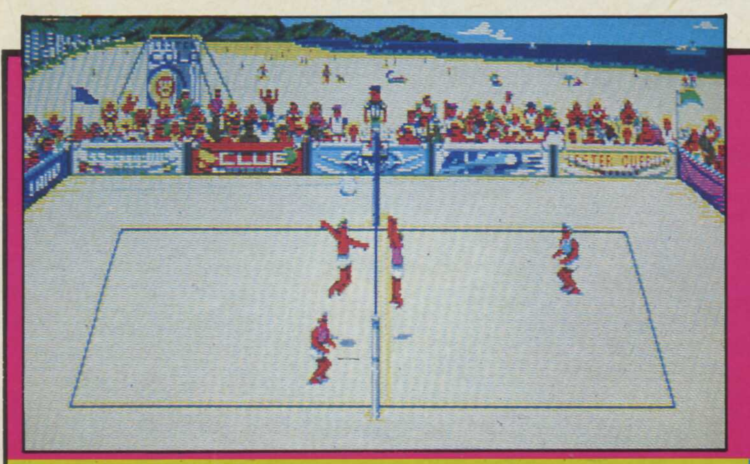
2	**L'HUILLIER Cyrille**	AVRICOURT
3	**FREMONT Nicolas**	ST MAUR DES FOSSES
4	**MARCHAIS Fabrice**	DRAGUIGNAN
5	**DELRIEUX Eric**	PARIS
6	**PHULPIN Eric**	FROUARD
7	**ZACCAGNINI Nicole**	UCKANGE

Trois logiciels Microïds pour:

8	**HUBERT Nicolas**	VILLEMOMBLE
9	**CHASSOT Stéphane**	LA FOUILLOUSE
10	**CAVALLA Frédéric**	ROISSY EN BRIE
11	**BOTTA Jean-Yves**	ST LAURENT DU PONT
12	**CHARDONNET Arnaud**	SAINT DENIS EN VAL
13	**METTAUD Olivier**	BEDDARIDES

Un jeu Microïds:

14	**BONDU Stéphane**	ORVAULT
15	**BUISSON Bertrand**	VENDAT
16	**KOUBDJANIAN Evelyne**	LYON
17	**OLIVIER Sylvain**	GERGY
18	**MUTIN Gaëtan**	CRAS SUR REYSSOUZE
19	**GOULARD Arnaud**	PLOUGASTEL-DAOULAS
20	**KARNATAK Nikhil**	LIMOURS
21	**FOURNIER Brice**	LE BOUSCAT
22	**NICOLAS Stéphane**	MORSANG SUR ORGE
23	**DUPORTIC Alain**	QUIMPERLE
24	**TURPIN Jean-Michel**	LA TRINITE
25	**ROUBIN Pascal**	ST ETIENNE



KINGS OF THE BEACH (Electronics Arts — PC)

Ces rois de la plage sont des joueurs de volley. Le programme a été mis au point avec l'aide de deux volleyeurs professionnels, Sinjin Smith et Randy Stoklos. De très jolies filles vous accompagneront sur les plus belles plages du monde, d'Australie à Hawaï en passant par Rio.



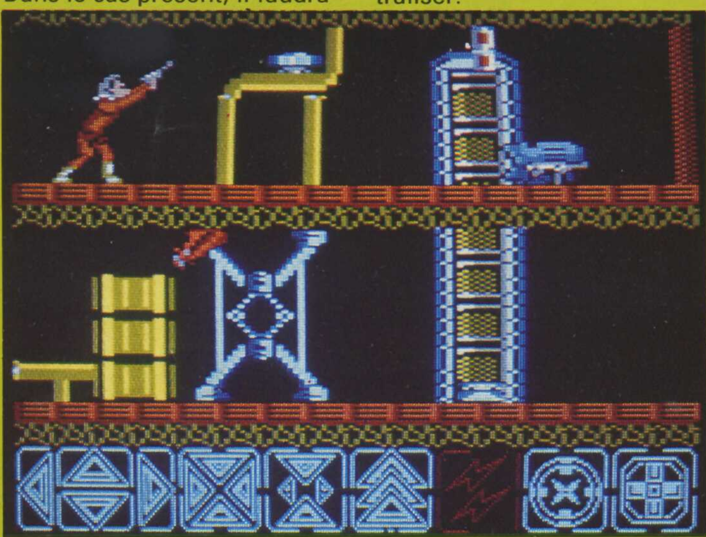
OBLITERATOR (Mastertronic)

On ne devient pas *Obliterator*, on l'est de naissance. Leur corps a été génétiquement bidouillé, leurs réflexes accélérés, les sens affinés et la force et l'agilité démultipliés. Les missions-suicides sont toujours confiées à un *Obliterator*. Dans le cas présent, il faudra découvrir et détruire un vaisseau spatial. Pas n'importe lequel ; c'est un engin énorme, gigantesque, capable à lui tout seul de détruire une planète entière, la Terre en l'occurence.
La mission de l'*Obliterator* est de se glisser dans le vaisseau spatial et de saboter divers équipements afin de le neutraliser.



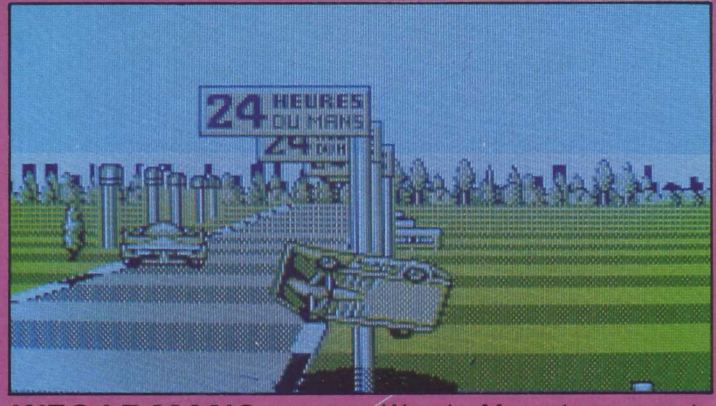
BARBARIAN II (Palace Software)

Plus on en parle, moins on le voit venir, et pourtant ! Les programmeurs de Palace Software mettent la dernière main (si l'on ose dire) à Monsieur et Madame *Barbarian II* qui sortiront sur CPC avant la fin de l'hiver. La preuve ? Ces somptueuses photos d'écran qui laissent présager de la qualité graphique du jeu. L'infâme Drax n'a plus qu'à bien se tenir.



HUMAN KILLING MACHINE (US Gold)

Avec un nom à tirer comme un dément dans une école américaine, *Human Killing Machine* vous offrira l'occasion d'exercer maintes et maintes fois vos talents en arts martiaux.
La Machine à tuer humaine vous emportera dans divers pays où vous attendent de pied ferme Igor et son terrible clébard, Maria et Helga (les reines des vitrines d'Amsterdam), Miguel et son fidèle taureau ou Franz et son inséparable bock de bière. À la bonne vôtre !

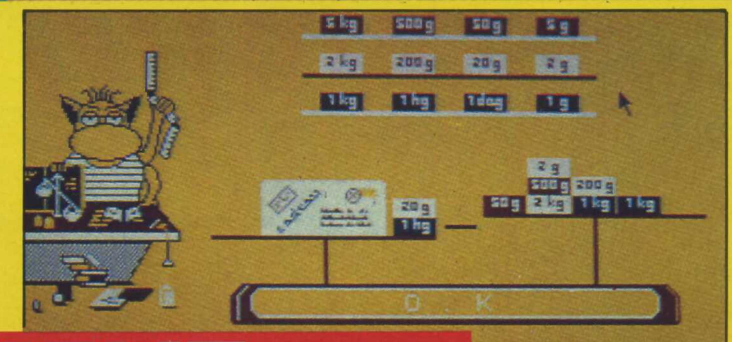


WEC LE MANS (Imagine)

On a fait un petit tour de piste à bord de la Porsche Turbo de *Wec le Mans*. Le temps de nous remettre de nos émotions, vous saurez tout sur cette simulation de course qui vaut son pesant de rillettes.

DESTINATION MATHS (Génération 5)

Un « éducatif » se serait-il perdu dans la page des jeux ? Pas du tout. Sauf qu'au lieu de tirer comme une bête sur tout ce qui bouge, vous devrez répondre à des centaines (et même des milliers) de colles sur divers problèmes mathématiques. Logique et astuce seront nécessaires pour rejoindre la rampe de lancement du Centre Galactique de Sirius. Le graphisme n'a rien à envier à celui d'un jeu non plus que la convivialité.
Dans un prochain numéro, nous reviendrons plus longuement sur ce logiciel qui se démarque des autres. Rendez-vous un peu avant 2251, sur l'orbite d'*Am-Mag*.



PROCHAINEMENT...



LES
DEFIS DE TAITO

6 FANTASTIQUES SUCCÈS D'ARCADE DANS 1 PACK GÉANT

ARKANOID REVENGE OF DOH
"Excellent – irréprochable. Un futur numéro un." – AMTIX
"Vraiment impressionnant et tout à fait irrésistible. Un Classique." – YOUR SINCLAIR

SLAPFIGHT
"Une superbe conversion d'arcade et une fantastique fusillade. Doit figurer dans la collection ZAPPERS." – ZZAP

TARGET RENEGADE
"Ce jeu est sans doute l'une des plus belles bagarres de tous les temps. A coup sûr, cela vaut bien la peine d'investir." – A CRASH SMASH

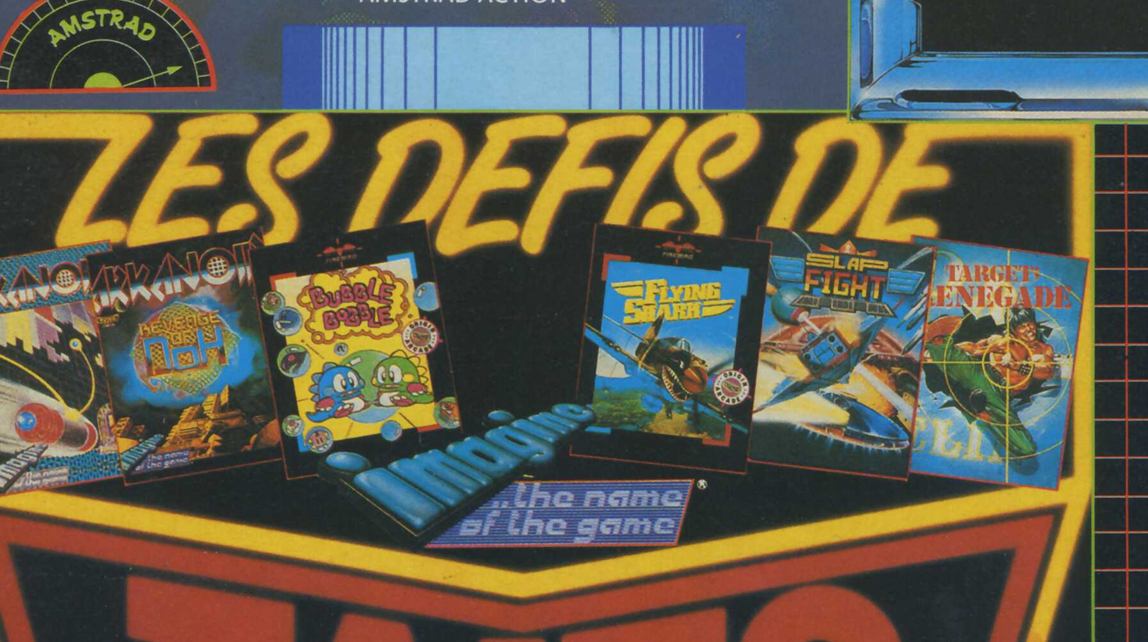
ARKANOID
"Je vous recommande chaudement Arkanoid, pour une seule raison – ce jeu est tout simplement un expérience fantastique." – ZZAP 64

FLYING SHARK
"Incroyablement frustrant, jouable et passionnant." – ACE.

BUBBLE BOBBLE
"Vraiment super. Un jeu auquel je reviendrai toujours avec plaisir." – AMSTRAD ACTION

AMSTRAD

KARNOV
DYNA
OCE



TAITO
COIN-OP
AMSTRAD



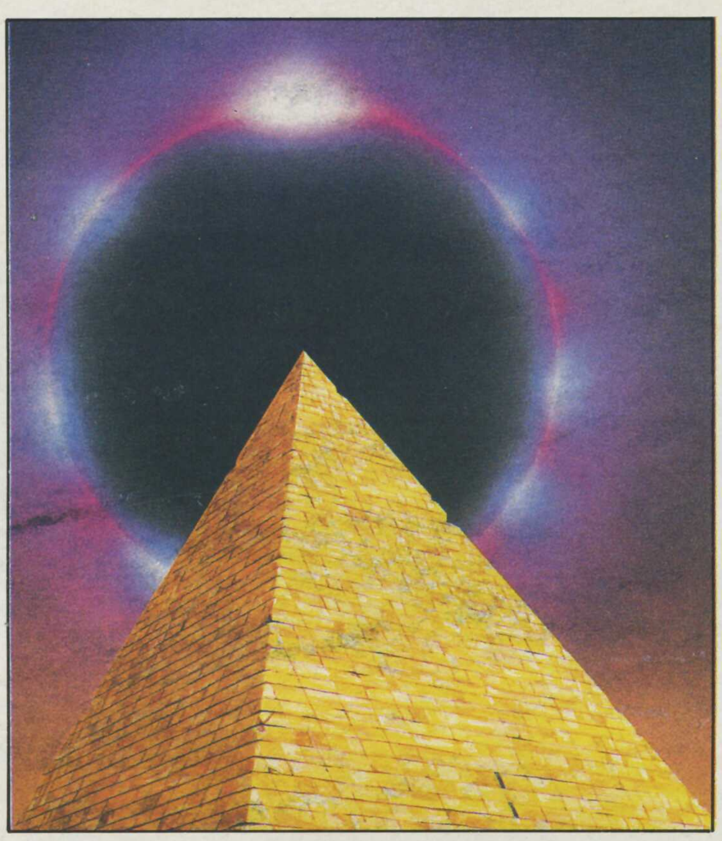




DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145


ENFER!
AMSTRAD
DYNAMITE
8 JEUX EXPLOSIFS
DANS 1 PACK SPECIAL
GRYZOR
-Négociez vos champs de force et entrez dans une guerilla fanatique en vous infiltrant dans leurs quartiers généraux.
DRILLER
Des paysages SOLIDES en trois dimensions tels que vous n'en avez jamais vus. Avec Freescape, c'est comme si vous y étiez.
COMBAT SCHOOL
Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de Konami maintenant disponibles sur votre micro et déjà numéro 1 au hit-parade, Sept épreuves éreintantes vous y attendent ... Parmi celles-ci la course d'Assaut, le Champ de Tir, la Lutte en un Combat avec l'instructeur lui-méme!
CRAZY CARS
Cette course se tient sur trois circuits des Etats-Unis: en Arizona, en Floridé, et à la N.A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné vous recevrez une voiture plus rapide.
KARNOV
Karnov est un vaste jeu se de déroulant de quatre façons sur l'écran et alliant stratégie et action rapide sur neuf niveaux de jeu irrésisibles.
SALAMANDER
Un héro doit convaincre ses compatriotes de L'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà.
PLATOON
Des graphiques eceptionnels, une conception de jeu originale et un son digital contribuent à recréer l'atmosphère de cet immense succès.
PREDATOR
Emmenez un commando d'élite dans la jungle sud-américaine libérer un groupe de diplomates pris au piège.
GAME SET & MATCH 2
LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORTS JAMAIS VUE!
Marquez un but, prenez le drapeau à carreaux, mesurez-vous à Nick Faldo au golf, au billard, donnez l'acquit à Steve Davis mais au cricket, maniez la batte avec dextérité contre Ian Botham. Entrez dans l'arène des athlètes et battez-vous dans le 100 mètres, le saut en longueur, le javelot, le 110 mètres haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur. Si toutes ces épreuves ne vous ont pas épuisé, rentrez des paniers au basket et si cela n'est pas suffisant, d'autres défis vous attendent! Demandez GSM2, les toutes dernières compilations d'epreuves sportives disponibles pour les ordinateurs.
CRAZY CARS
DRILLER
SCHWARZENEGGER
PREDATOR
ocean
KONAMI
TRACK & FIELD
IAN BOTHAM'S TEST MATCH
BASKET MASTER
GAME SET AND MATCH
2
NICK FALDO
Open
MATCH DAY II
SNOOKER
ocean
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.





(Incentive Software)

26 octobre 1930. L'éclipse totale annoncée risque de provoquer l'apocalypse fomentée par un grand prêtre de l'ancienne Egypte. Au pied de la grande pyramide, vous disposez de deux heures pour détruire la statue du dieu Râ érigée au sommet de l'immense et redoutable édifice.

Les salles sont précisées par leur initiale suivie d'une lettre : HORAKTY-A sera la salle HA.

— Faire le tour de la pyramide. Entrer en RB et ouvrir la porte. Faire le plein d'eau et revenir à l'avion.

— Monter sur l'aile pour prendre une clef **(7,5)**.

— Entrer en HA, prendre une clef **(15)** et entrer en HB.

— Dans cette salle, prendre le trésor **(30)**, détruire la plaque bleue située sur l'escalier et tirer sur le cube. L'escalier descend, monter par celui-ci (ne pas tirer sur la passerelle).

— Refermer le couvercle de la momie en tirant sur la tête. Ouvrir le coffre et prendre le trésor **(95)**. Passer sous la barrière verte et entrer en HD.

— Tirer sur la flèche violette **(120)**. Elle s'efface et ouvre une porte en HC. Tirer six fois sur le mur violet pour le faire disparaître. Se placer à droite de la porte et la pousser pour ouvrir.

— Entrer dans la zone « ILLUSION ». Avancer jusqu'en E et faire demi-tour pour entrer en A. Prendre à droite une première fois, encore à droite, puis au fond. On arrive en I. Faire demi-tour et ressortir au SAHARA-A.

— Prendre le signe tracé sur le sable en tirant dessus **(1,020)**. Revenir directement en HD en allant tout droit.

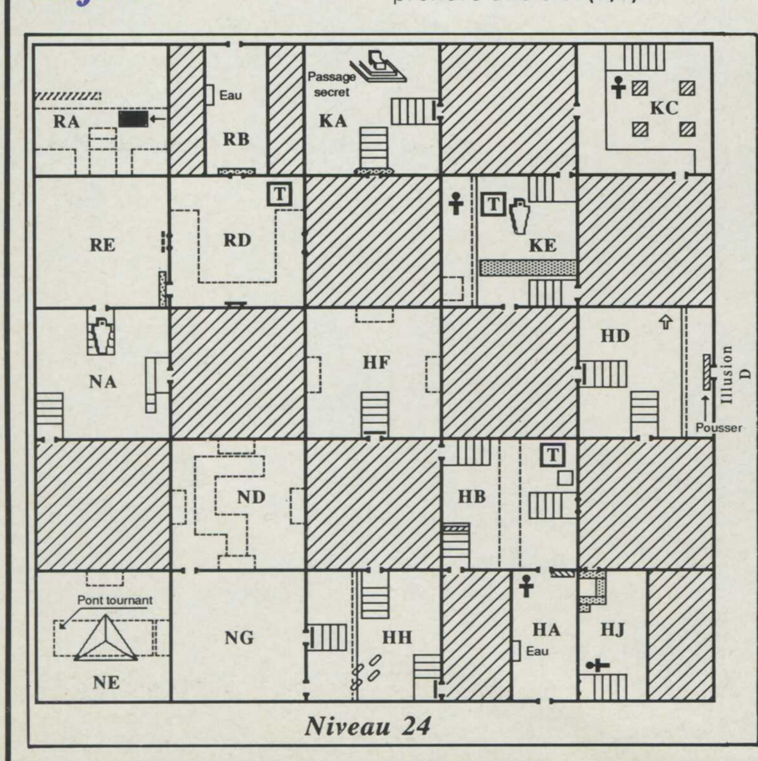
— Dans cette salle, remonter l'escalier en repassant sous la barrière verte. Prendre de l'eau (il est possible de la faire disparaître en tirant dessus). Sortir par la porte Sud.

— Descendre l'escalier de HJ sur la gauche puis sur la droite. Prendre la clef sous l'autre escalier **(1,0275)**. Remonter celui-ci.

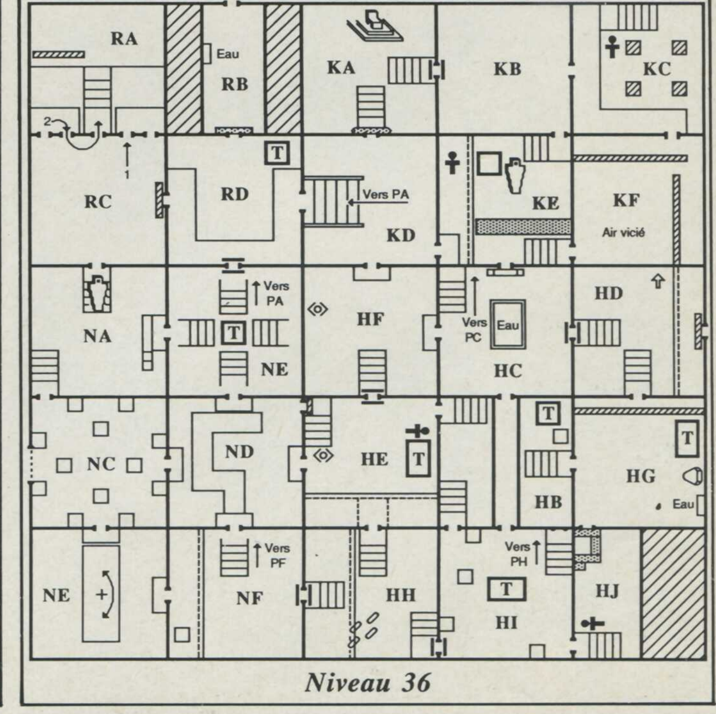
— On arrive en salle HI. Tirer vingt-deux fois sur le poteau central pour faire tomber le coffre. L'ouvrir et prendre le trésor **(1,0675)**. Sortir par la porte Nord au centre.

— Traverser la passerelle de la salle HB jusqu'à la salle HC. Patauger dans l'eau pour faire le plein. Continuer tout droit.

— On arrive en KE. Se tourner sur la gauche et tirer dix fois sur le mur pour le faire dispa-



Niveau 24



Niveau 36

Total Eclipse

raître. Contourner la zone verte, prendre la clef **(1,075)** puis le trésor **(1,1825)**. Monter l'escalier jusqu'en KB.

— Prendre la porte à droite, poursuivre à gauche sur la passerelle et descendre l'escalier. Prendre la clef derrière l'escalier **(1,190)** et revenir par le même chemin jusque dans la salle HC.

— Prendre la porte à l'ouest. Ne pas avancer mais tirer sur l'œil **(1,215)** (la porte de la salle HE s'est ouverte). Reculer pour revenir en HC. Patauger dans l'eau.

— Retraverser la passerelle jusqu'en HI. Descendre l'escalier par la porte Nord de gauche.

— Remonter l'escalier Ouest jusqu'en HE. Prendre la clef près du coffre **(1,2475)**, ouvrir celui-ci et prendre le trésor **(1,2475)**. Monter par l'escalier Ouest.

— On arrive en PF. Couper la corde qui tient la clef et la récupérer **(1,255)**. Sortir par la porte Sud pour arriver en NF.

— Dans cette salle, se placer en haut de l'escalier le plus au sud-ouest possible. On aperçoit, à gauche des pattes de l'oiseau, un coin de cube qui disparaît rapidement. Se déplacer pour le faire réapparaître et tirer dessus. La cloison s'efface libérant une porte à franchir.

— On arrive en NE où se trouve une passerelle mobile. Avancer jusqu'au milieu de celle-ci (s'en assurer en regardant l'autre porte), tirer dessus pour la faire tourner **(1,305)** et continuer pour arriver en NC.

— Traverser cette salle en prenant la porte Nord. Descendre rapidement les marches sans se préoccuper de la momie. Monter sur la marche de celle-ci et grimper l'escalier pour arriver en RC.

— Prendre la quatrième porte à droite, puis aussitôt celle de droite afin d'arriver en RA. Descendre tout droit les marches. Repousser le gros bloc rose vers l'ouest. Sortir au sud.

— Débloquer la porte RE pour arriver en RD. Prendre le trésor **(1,355)** et sortir au nord. Prendre de l'eau et continuer toujours au nord.

— On se retrouve au SAHARA B. Faire le tour de la pyramide en repassant près de l'avion. Entrer de nouveau salle HA.

— Entrer salle HB. Remonter l'escalier Ouest. Passer salle HE et remonte l'escalier Ouest jusqu'en PF. Sortir au sud en NF.

— Se présenter devant la passerelle mobile. Tirer dessus pour la faire tourner. Aller au milieu et la faire tourner de nouveau. Entrer en NC.

— Traverser cette salle en allant au nord, puis la salle NA. Monter l'escalier de la momie. En RC, prendre toujours la quatrième porte à droite, puis la première à droite. Descendre et remonter de l'autre côté. Prendre l'effigie en tirant sur la figure **(1,455)**. Revenir par le même chemin jusque dans la salle NC.

— Aller vers la cloison bleue, il s'agit du passage secret. Insister seize fois pour passer. On se retrouve en KA.

— Monter l'escalier près de l'oiseau afin d'arriver en KD. Monter l'escalier monumental jusqu'en PA. Ne pas tirer sur les marches ! À ce niveau, on possède sept clefs. Faire demi-tour face à l'Est. Tirer sur la porte supérieure. Un escalier descend. Le monter jusqu'en PB. Prendre le trésor **(1,855)**.

— Tirer sur les marches pour dégager la porte que l'on passe. Prendre le trésor **(2,2475)** et revenir par le même chemin dans la salle PA.

— Prendre la porte Sud. Descendre rapidement l'escalier pour prendre le trésor **(2,3975)** de la salle NB, faire demi-tour et revenir par le même escalier en PA.

— Se placer face au sud. Tirer sur la protection de la porte qui disparaît. Tirer à nouveau un peu au-dessous pour faire descendre l'escalier que l'on escalade jusqu'en PD.

— Monter l'escalier. Suivre le bord du mur et descendre l'autre escalier. Passer derrière celui-ci et entrer en PF. Continuer sur la passerelle coudée jusqu'en PG.

— Se baisser pour passer sous la protection et utiliser une clef pour entrer en PH. Il reste encore cinq clefs.

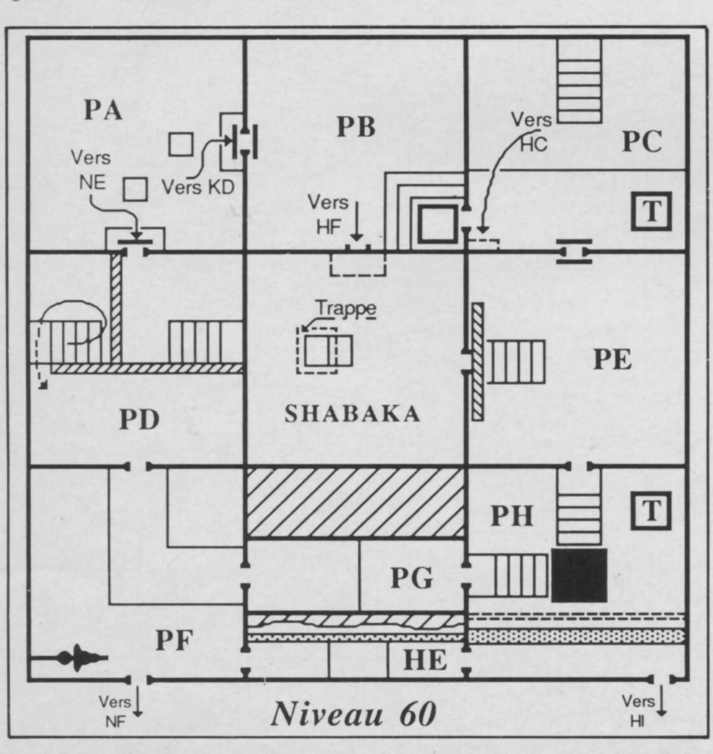
— Descendre les marches en tournant à gauche sur la dernière. Prendre le trésor **(2,655)**. Remonter par l'autre escalier.

— Entrer en PE. Le panneau tombe libérant le passage SB.

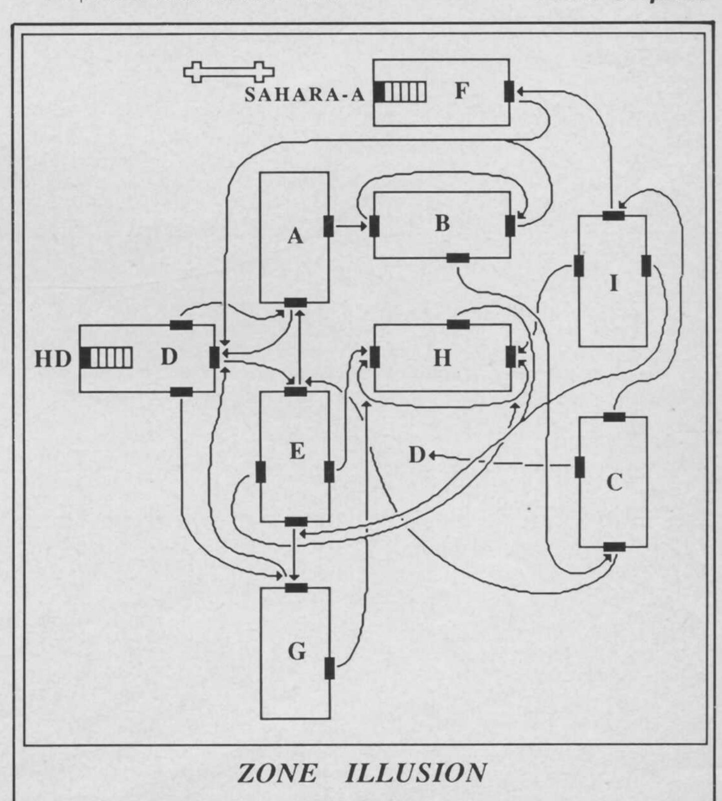
— En SB, monter sur les marches en se baissant. Se lever deux fois. La statue apparaît. Tourner à droite rapidement et se placer derrière la statue pour ne plus être attaqué. Tirer quarante-cinq fois afin de briser la statue **(4,655)**.

— Vous venez de sauver la Terre d'un épouvantable cataclysme !

Pierre Serpette



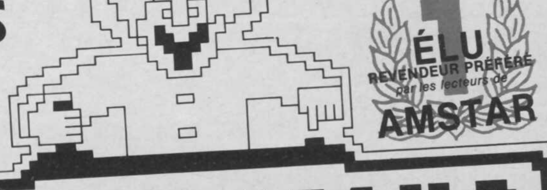
Niveau 60



ZONE ILLUSION

AMSTRAD DISQUETTES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA ! !



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

DIX SUR DIX 199F
+MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON MAN+LEVIATHAN+BOBSLEIGH +SHACKLED+TRANTOR+CHOLO +XENO+10TH FRAME
LES GEANTS DE L'ARCADE 2 199F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS +BIONIC COMMANDO +GUNSMOKE+DESOLATOR+SHACKLED
12 JEUX EXCEPTIONNELS 149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK +BLOOD BROTHERS+NEBULUS +HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON +LES MAITRES DE L'UNIVERS +VENOM STRIKES BACK +MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV +CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL +SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
LES BEST DE US GOLD 199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2 +CALIFORNIA GAMES+720° +ROLLING THUNDER
LES DEFIS DE TAITO 199F
TARGET RENEGADE+ARKANOID 1 +ARKANOID 2 +BUBBLE BOBBLE +FLYING SHARK+SLAPFIGHT
GAME SET AND MATCH 2 199F
+MATCH DAY 2+BASKET MASTER +SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP SPRINT+TRACK AND FIELD +CRICKET+SNOOKER+GOLF
GOLD SILVER BRONZE 199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
HISTORY IN THE MAKING 249F
MEGA COMPILATION US GOLD +LEARDERBOARD+EXPRESS RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION +SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU MASTER+SPY HUNTER+ROAD RUNNER+BRUCE LEE+GOONIES +WORLD GAM.+ RAID+BEACH HEAD
FORCES MAGIQUES 199F
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART +OPERATION NEMO+DAKAR 4X4
SPACE ACE 149F
+CYBERNOID+NORTHSTAR +ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS +VENOM STRIKES BACK
LEADERBOARD PAR 3 169F
+LEADER BOARD+LEADE TOURNAME+W .CL .LEADERBOARD
TEN MEGA GAMES 3 149F
+LEADERBOARD+10THFRAME +LAST MISSION+FIRELORD+ROCCO +RANARAMA+FIGHTERPILOT +IMPOSSIBLE+CITY SLICKER +DRAGON TALK
LES AS DU CIEL 199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE+ SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR TRAFFIC CONTROL+STRIKE FORCE HARRIER
FIST AND THROTTLES 139F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY +IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR +THUNDERCATS
FRANK BRUNO'S BIG BOX 179F
+FRANK BRUNO BOXING+COMM. +GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF +BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...
LES FUTURISTES 199F
+BOB MORANE S. F.+LE SYNDROME +CRAFTON ET XUNK+CYBOR +DESPOTIK DESIGN+STARBOY +L'HEPISS+Z COMME ZARK DAVOR
SIMULATION PACK 195F
+GRAND PRIX 500+QUAD+SUPERSKI

KARATE ACE 175F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE +UCHI MATA+THE WAY OF TIGER +AVENGER+SAMOURAI TRILOGY +THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N° 3 145F
+DRAGON'S LAIR 1+2 ENDURO RACCER+PAPERBOY+GHOST'NGOBBLINS +TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 185F
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG.
AMST. GOLD HITS 3 195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LA COLLECTION KONAMI 185F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2 +GREEN BERET+YE AR KUNG FU +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR 1+SAB.2.SIGMA 7 +CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS +DEEP STRIKE+COMBATLYNX +BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT
ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES +SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN STAR HIT 2 145F
+ARMY MOVES+MUTANTS +HEAD OVER HEALS +COBRA+WIZZBALL+TANK
GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG +FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL +BOXING+POOL+SUP.DECATHLON
ELITE 6 PACK N°2 145F
IMAGINE ARCADE HITS 145F

NOUVEAUTES

ACTION SERVICE	189F
ARCADE WIZARD	149F
BARBARIAN 2	139F
BLACKLAMP	139F
BOMBUZAL	149F
BUTCHER HILL	149F
CARRIER COMMAND	195F
CHICAGO 30"S	149F
CHUCK YEAGER'S ADV FLIGHT TRAINER	145F
CORRUPTION	199F
DARK FUSION	149F
DOUBLE DRAGON	149F
DYNAMIC DUO	145F
ELITE	149F
F 16 COMBAT PILOT	195F
FINAL COMMAND	175F
FISH	185F
GARY L. HOT SHOT	135F
HUMAN KILLING MACH.	149F
INCREDIBLE SHRINK. SP.	149F
INDIAN MISSION	159F
IRON LORD	165F
JINKS	149F
LAST DUEL	149F
LED STORM	149F
MEURTRES A VENISE	195F
NIMITZ	159F
PAC LAND	145F
PARANOIA COMPLEX	149F
PROJECT STEALTH FIGHT.	195F
PUFFY'S SAGA	165F
PURPLE SATURN DAY	199F
ROAD WARS	139F
RUNNING MAN	145F
SKATE BALL	165F

NOUVEAUTES

SKATE OR DIE	145F
SKYX	180F
STAR TREK	145F
SDI	149F
SOLDIER OF LIGHT	139F
SUPERMAN	145F
THE ARCHON COLL.	145F
THE DEEP	149F
THE ELIMINATOR	139F
THE MUNSTERS	149F
THE TEMPLE OF FLY..	199F
TIGER TIGER	145F
TIME SCANNER	149F
TIMES OF LORE	145F
TINTIN SUR LA LUNE	195F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	199F
WANDERER	139F
WAR IN MIDDLE EARTH	149F
WHIRLIGIG	139F

Boutiques MICROMANIA
Bénéficiez à Paris des prix MICROMANIA

Une nouvelle boutique MICROMANIA à Paris. Ouverture en mars.
Forum des Halles
5, rue Pirouette - Niveau — 2
Métro et R.E.R. les Halles

Printemps Haussmann
64, bd Haussmann
Espace Loisirs - Sous-sol
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

DÉMENT !

SUPER PROMOTION
MANETTES ET CABLES

PORTE CLEFS MICROMANIA	**95F**
MANETTE US GOLD	109F
(+ MONTRE DIGITALE GRATUITE)	
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTI.	49F
CABLE TELECHARGEMENT	49F
HOUSSE DE PROTECTION	
HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F
DISQUETTES VIERGES	
4 CASSETTES VIERGES	29F
4 DISQUETTES VIERGES	99F

HIT PARADE

4X4 OFF ROAD RACING	149F
AFTER BURNER	149F
BATMAN	149F
CRAZY CARS 2	169F
DRAGON NINJA	149F
ECHELON	139F
GALACTIC CONQUEROR	169F
HEROES OF THE LANCE	199F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	199F
LE MANOIR DE MORTEV.	199F
NETHERWORLD	139F
OPERATION WOLF	149F
RAMBO 3	139F
ROBOCOP	149F
R TYPE	145F
SAVAGE	149F
SECRET DEFENSE	195F
TECHNOCOP	149F
THE LAST NINJA 2	145F
THUNDERBLADE	149F
TIGER ROAD	149F
TITAN	169F
WEC LE MANS	149F

1943	145F
A 320	195F
944 TURBO CUP	195F
AIRBORNE RANGER	225F
CYBERNOID 2	135F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	139F
FIRE AND FORGET	169F
FOOTBALL MANAGER 2	139F
GAME OVER 2	149F
GUERILLA WAR	139F
GUNSHIP	245F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	149F
OFF SHORE WARRIOR	169F
MOTOR MASSACRE	139F
PAC MANIA	149F
PIRATES	145F
RASTAN	145F
RETURN OF THE JEDI	149F
SCRABBLE DE LUXE	225F
THE VINDICATOR	139F
TOTAL ECLIPSE	145F
TYPHOON	139F
VICTORY ROAD	139F

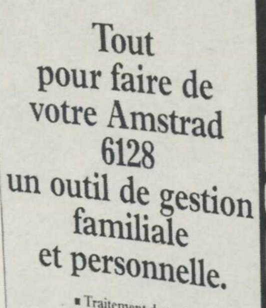
SOLDES 49F

720°	MONTE CHRISTO
CHARLIE CHAPLIN	RAMPARTS
KILL UNTIL DEAD	STIFFLIP
LORICIEL HIT 6	TENTH FRAME
MATA HARI	THE FURY

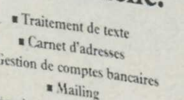


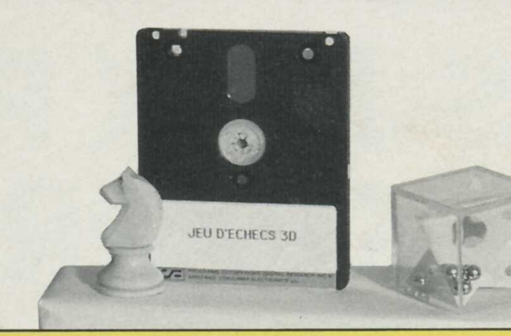
DEMENT !!! Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

FAITES TRAVAILLER VOTRE 6128









699 FTTC Votre CPC 6128 est un merveilleux compagnon de jeu. Pour un prix exceptionnel, offrez-lui les 5 outils qui feront de lui un puissant partenaire de travail !

- **TASWORD 6128,** le traitement de texte pour CPC le plus utilisé au monde.
- **SEMAIL 6128,** le carnet d'adresses électronique le plus simple et le plus rapide sur CPC.
- **MAIL-MERGE,** l'adressage automatique qui vous permettra d'effectuer des mailings.
- **SEMABANK 6128,** gestion de comptes bancaires, avec graphiques.
- **BUFFER,** mémoire-tampon 20 K pour imprimer tout en continuant de travailler sur votre CPC.

SEMAPHORE y joint 2 cadeaux :

- **un jeu de patience captivant,**
- **un jeu d'échec 3D pour CPC.**

Ces programmes sont utilisables sur toutes les imprimantes compatibles avec les CPC Amstrad.

Le pack **"Gestion 6218"** est en vente à la FNAC, chez GENERAL et chez tous les bons revendeurs Amstrad, ou directement par correspondance auprès de Sémaphore au moyen du coupon ci-dessous.

Seniors.

PACK GESTION 6128 AMSTRAD



l'informatique pratique

BON DE COMMANDE

(à retourner à Semaphore accompagné de votre règlement)

Nom : ____________ Prénom : ____________

Adresse : ____________

____

Code postal : ____________ Ville : ____________

Commande : ________ **PACK GESTION 6128 à 699 TTC** FRAIS DE PORT : 30 F

Mode de règlement :

☐ chèque bancaire ou postal ☐ contre-remboursement (supplément 15 F)

☐ carte bancaire n° ____________ date de validité ____________

Signature : ____________

Semaphore Suisse
CP 32
CH 1283 La Plaine GE
Tél. 022.54.11.95
Fax 19 41 2254 1613

Semaphore France
Challex
01630 Saint-Genis-Pouilly
Tél. 50.56.42.62
Minitel 50.56.42.09

AMM 03/89

SPÉCIAL RADINS:

DES JEUX POUR RIEN... OU PRESQUE !

S'offrir chaque mois un jeu à grand spectacle à 250 ou 300 F pièce ? Dur dur pour le joueur en perpétuelle crise de manque. Il existe heureusement des gisements de softs souvent mal exploités, de véritables mines d'or telles les « téléchargement », « bourses d'échange » ou « listing ».



BUDGET RÉDUIT

Le *Budget*, comme son nom l'indique, est un jeu à prix très réduit. Cette formule connaît un immense succès en Grande-Bretagne où l'on trouve des cassettes à **20 ou 30 F** souvent signées **Hewson, Mastertronic ou Firebird**. Elle sont distribuées en grandes surfaces, dans les bureaux de tabac, les stations-service, les boutiques de gare et autres lieux sans lien direct avec l'informatique.

Le *Budget* n'a jamais réussi à s'imposer en France. Il est vrai que notre parc d'ordinateurs est bien pauvre comparé à celui de nos amis anglo-saxons. Pas question de brader des jeux avec une marge bénéficiaire réduite du fait des investissements publicitaires et des coûts de distribution élevés. Bien que les *Budgets* soient importés en France, ils le sont à un prix qui n'a rien à voir avec celui de leur pays d'origine. Le *Budget* reste réservé pour longtemps à ceux qui ont la chance d'aller outre-Manche. Profitez donc d'un séjour linguistique ou d'un week-end à Londres pour faire le plein de jeux !



Introuvables en France! Les jeux à 1£99, soit 20 francs à peine!

INITIEZ-VOUS A L'INFORMATIQUE DES "PROS" AVEC VOTRE AMSTRAD CPC 464/664/6128

Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD

CPC 464 / 664 6128

Tome 2

Tome 1

Grâce à un ouvrage exceptionnel de + de 1200 pages

2 volumes géants 21 × 29,7 cm

LES 7 POINTS FORTS DE L'OUVRAGE

1 UN GUIDE QUI VOUS ASSURE LA MAITRISE DES LANGAGES INFORMATIQUES

Logo, Basic, Turbo-Pascal®, Assembleur sont les langages les plus utilisés en micro-informatique, tant pédagogique que professionnelle. Un chapitre entier leur est consacré. En le suivant point par point, vous serez rapidement capable de programmer vos applications. De nombreux exemples, que vous pourrez essayer sur votre AMSTRAD, vous y aideront. De plus, vous apprendrez la programmation structurée qui vous donnera des réflexes de programmeur professionnel.

2 TOUT SUR LES SYSTEMES D'EXPLOITATION

Le CP/M est le système d'exploitation de nombreux micros, en particulier des CPC 664 et 6128. L'essentiel des logiciels ont été créés autour de ce système. Notre guide vous permet de connaître les mots-clés du CP/M, et de son développement le CP/M PLUS, ainsi que ceux du AMSDOS, le DOS particulier d'AMSTRAD.

4 CREEZ VOS PROPRES GRAPHIQUES ET VOS JEUX

Les fonctions graphiques de base de votre AMSTRAD vous sont déjà familières. Avec notre guide, vous pourrez déborder d'imagination et visualiser vos créations les plus folles. Elles apparaîtront devant vous plus belles encore que vous ne l'auriez espéré. En outre, vous pourrez créer vos propres jeux !

3 APPRENEZ A JONGLER AVEC LES LOGICIELS PROFESSIONNELS

Multiplan et Dbase II font partie de la panoplie classique de l'utilisateur de micro. Aussi, notre ouvrage s'est-il attardé sur ces deux "monuments" ! Multiplan, pour effectuer des calculs en séries, et Dbase II, pour gérer vos fichiers, n'auront plus de secret pour vous. Mieux ! vous saurez les adapter à vos besoins. C'est bien pratique pour gérer votre budget familial ou pour optimiser l'exploitation de votre carnet d'adresses.

39408

VOTRE CADEAU GRATUIT : UNE MONTRE A AIGUILLES EN CRISTAUX LIQUIDES !



En commandant aujourd'hui même notre ouvrage, vous recevrez en cadeau gratuit cette montre exceptionnelle : un véritable bijou de précision qui cache un microprocesseur étonnant. Les aiguilles sont figurées par des cristaux liquides ! C'est un étonnement permanent que de les voir tourner.



5 PILOTEZ DES SYSTEMES AMUSANTS... OU TRES UTILES

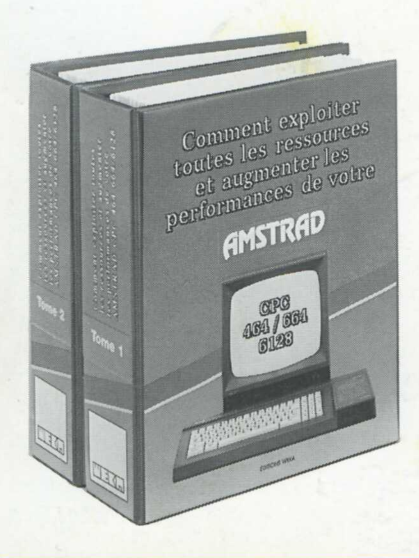
Grâce aux nombreuses applications contenues dans notre ouvrage, vous pourrez transformer votre AMSTRAD en véritable centre de contrôle électronique. Votre Minitel deviendra un terminal de communication intelligent ; mais vous pourrez encore réguler votre chauffage central, ou fabriquer un composeur automatique de numéros de téléphone... et bien d'autres choses encore...

6 DOPEZ VOTRE AMSTRAD AVEC DES JEUX INEDITS

Vous disposez déjà de nombreux jeux d'arcade . Mais notre guide en recèle de nombreux autres que vous aurez le plaisir de saisir au clavier, de sauvegarder et de stocker sur vos mémoires, vous-même. Un plaisir à partager avec vos proches...

7 UN CONTACT DIRECT AVEC L'AUTEUR

Notre système de carte-réponse vous maintient en contact permanent avec l'auteur. Une question ? Ecrivez-lui sur une de nos cartes pré-adressées. L'auteur vous répond personnellement, chez vous. Une suggestion ? Les auteurs la prendront en considération et pourront la développer dans les compléments.



DES COMPLEMENTS/MISES A JOUR PLEINS DE SURPRISES AGREABLES

Avec notre ouvrage "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD CPC 464/664/6128", vous bénéficiez en outre de notre service de mise à jour. Ce service, assuré tous les 2 mois en principe, est constitué d'un envoi de près de 150 pages dans lesquelles vous vous plongerez avec la certitude d'y découvrir des nouveautés étonnantes.

Ce service complémentaire payant peut être interrompu sur simple demande ou en nous renvoyant tout complément/mise à jour sous 15 jours (voir notre garantie ci-dessous).

AU SOMMAIRE : 13 CHAPITRES CLAIRS ET PRATIQUES

- **Le système CPC**
  carte contact-lecteurs "Ecrivez-nous"
- **Conception des cartes-mères des AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128**
  Les mémoires ROM et RAM
- **Systèmes d'exploitation des 664 et 6128**
  Introduction au dos
  AMSDOS
  CP/M 2.2.
  CP/M +
- **Les langages du CPC**
  Basic
  Assembleur
  Logo
  Turbo-Pascal
  La programmation structurée
- **Les graphiques**
  Traces en basic
  Tests de couleurs
  Les logiciels
- **Son**
  Programmation en basic
  Programmation en assembleur
- **Les logiciels à caractère professionnel**
  Multiplan
  Son organisation, les commandes, les fonctions, programmer sous Multiplan
  DbaseII, création de fichiers, gestion de fichiers, traitement de variables, création d'un masque de saisie
- **Périphériques**
  Les connecteurs de l'AMSTRAD
  Module péritel pour TV couleur
  Imprimantes
  La souris AMX
- **Programmes**
  Savoir programmer
  Moniteur : assembleur/désassembleur/debugger
  Applications mathématiques
  Les utilitaires
  Programmes divers
- **Fabrication de circuits additionnels**
  Connexion AMSTRAD/Minitel
  Connexion AMSTRAD/Magnétophone à cassettes
  Commande circuits TTL, CMOS et de puissance
  Application en téléphonie
  Mémoires EPROM
- **Annexes**
  Codes et caractères ASCII
  Le codage en hexadécimal
- **Maintenance**
  Dépanner
  Maintenance des UC, des périphériques, des moniteurs
- **Notions scientifiques de base**
  Introduction à l'électronique
  Electronique analogique



Editions WEKA 82 rue Curial - 75019 PARIS - Tél. : (1) 40.37.01.00
SARL au capital de 2 400 000 F RC PARIS B 316 224 617

BON DE COMMANDE

à compléter et à renvoyer avec votre réglement, sous enveloppe sans timbrer à :
Editions Weka, libre réponse n° 5, 75941 Paris Cédex 19

OUI, envoyez-moi, avec mon cadeau gratuit, une montre à aiguilles en cristaux liquides :
"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD CPC 464/664/6128" (réf. 9400), 2 grands volumes 21 × 29,7 cm, 1224 pages .... **450 F TTC port compris**

J'ai bien noté que votre ouvrage est complété et mis à jour tous les deux mois en principe. J'accepte donc de recevoir vos compléments mises à jour de 150 pages environ, au prix de 215 F TTC port compris, sachant que je peux interrompre ce service sur simple demande ou encore vous renvoyer, sans rien vous devoir, toute mise à jour dans un délai de 15 jours après réception (voir garantie WEKA "satisfait ou remboursé" ci-contre).

Ci-joint mon réglement par chèque : bancaire - postal

Nom : ______________________ Prénom : ______________________
Adresse : ______________________
Code postal : ______________________ Ville : ______________________
Tél. : ______________________ Signature*
Date : ______________________

* Signature des parents ou tuteurs pour les mineurs

930904

VOTRE GARANTIE : SATISFAIT OU REMBOURSE

- 1. "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464/664/6128" bénéficie de la formule WEKA : "satisfait ou remboursé". Cette possibilité vous est garantie pour un délai de 15 jours à partir de la réception de l'ouvrage. Si au vu de votre ouvrage, vous estimez qu'il ne correspond pas complètement à votre attente, vous conservez la possibilité de le retourner aux Editions WEKA et d'être alors intégralement remboursé.
- 2. La même garantie vous est consentie pour les envois de compléments et mises à jour. Vous pouvez les interrompre à tous moments, sur simple demande ou retourner, sans rien nous devoir, toute mise à jour ou complément qui ne vous satisferait pas dans un délai de 15 jours après réception.



COMPILATIONS

Le logiciel de jeux est une denrée rapidement périssable : la durée de vie n'excède pas, dans certains cas, quelques semaines et les grands succès eux-mêmes ne sont pas à l'abri du déclin.
La compilation permet de prolonger leur carrière. Les grandes enquêtes policières sont exclues des compilations. Les emballages de l'ancien *Meurtre sur l'Altlantique* de **Cobra Soft** et du tout récent *Meurtre à Venise* sont bourrées de trombones, douilles d'armes à feu, cartouches de film, cartes postales, petits ciseaux, notes de restaurant, plans touristiques et ... Jean Passe.
Tous ces accessoires sont coûteux. Imaginez également la situation si les indices de trois ou quatre jeux venaient à se mélanger ! Joli casse-tête en perspective ! De même, certains simulateurs de vol, jeux d'aventure et autres softs accompagnés de cartes spécialisées et d'épaisses notices échappent aux compilations. Une série de soft compilés revient presque toujours moins cher qu'un seul des jeux proposés. Un exemple ? *Arkanoïd*, vendu 169 F dans un magasin parisien existe sur le même rayon à 136 F avec en prime cinq jeux supplémentaires (*Les Hits* d'**Imagine**). Ce qui met le **casse-briques à moins de 23 F**, un prix vraiment *budget*, sans compter l'**économie de 146 F** réalisée sur le jeu tout seul ! Avis aux spéculateurs !

La (bonne) formule mathématique pour déterminer le prix d'un seul jeu d'une compilation :

$$Px = \frac{PC}{NJ - MJ}$$

Px = Prix d'un seul jeu de la compilation

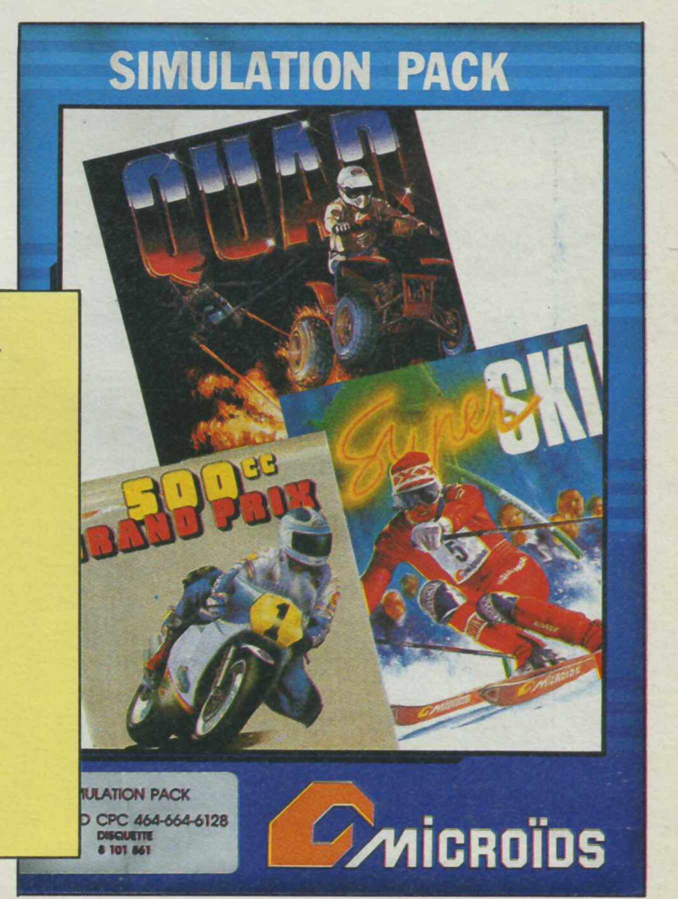
PC = Prix total de la compilation

NJ = Nombre de jeux de la compilation

MJ = Mauvais jeux ou jeux inintéressants

DU BUDGET ? EN VOILÀ !

« *A défaut de véritable budget*, a déclaré Thierry Braille (US Gold), *la compilation est un des moyens d'en faire malgré tout.* »
Dans cet esprit philanthropique, US Gold et World Beaters proposent une compilation de haute qualité, exclusive en France, *Dix sur Dix*, ou si vous préférez, dix jeux sélectionnés parmi dix éditeurs, et pas des moindres !
Trantor (Go !) et son lance-flammes, le simulateur de vol spatial *Mercenary* (Novagen), la moto sur glace futuriste de *Xeno* (Grandslam), *Armageddon Man* (Martech) le célèbre jeu de stratégie et d'arcade, le bowling de *10th Frame* (Access), *Cholo* (Firebird), un jeu d'action post-atomique, les labyrinthes et les pièges de *Shackled* (Data East), *Hardball* (Accolade), une simulation de baseball, et *Leviathan* (English Software), un classique du shoot'em up. *Bobsleigh* (Digital Integration) pous finir en beauté en goûtant aux sensations fortes d'une vertigineuse descente sur piste glacée.



LES LISTINGS

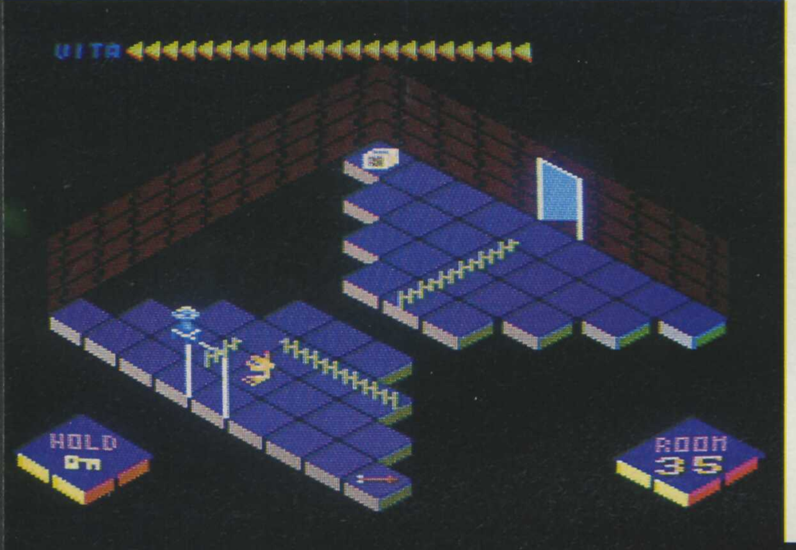
Le listing est au soft ce que la pelote de laine est au pull-over : il ne reste plus qu'à tricoter les innombrables lignes d'instructions et de datas avant de contempler l'ouvrage dans toute sa splendeur.
C'est du soft à très bas prix, mais pas forcément bas de gamme ; bon nombre des jeux publiés dans l'ensemble de la presse informatique sont parfois dignes de ceux du commerce, surtout lorsqu'ils sont développés en langage machine, un gage de rapidité.
Les contraintes sont bien connues de nos lecteurs. Saisie interminable et chasse aux erreurs stressantes. Ceux dont le temps est précieux achèteront cassettes ou disquettes souvent agrémentées (c'est le cas d'*Am-Mag*) d'un jeu inédit dont le listing dépasserait de loin la pagination réservée à la programmation.
La rubrique **listing** est une pépinière de talents nouveaux : beaucoup de programmeurs y ont fait leurs premières armes avant de rejoindre l'équipe d'un grand éditeur. Eric, à qui l'on doit *Off Shore Warrior* et bientôt la version PC de *Titan* est un ancien d'*HHHHHebdogiciel*, après quoi il émigra chez **Titus**. Son collège Gilles avait publié des petits programmes chez *Tilt* avant de devenir le spécialiste du CPC avec *Fire and Forget*, les deux *Crazy Cars* et *Galactic Conqueror*.

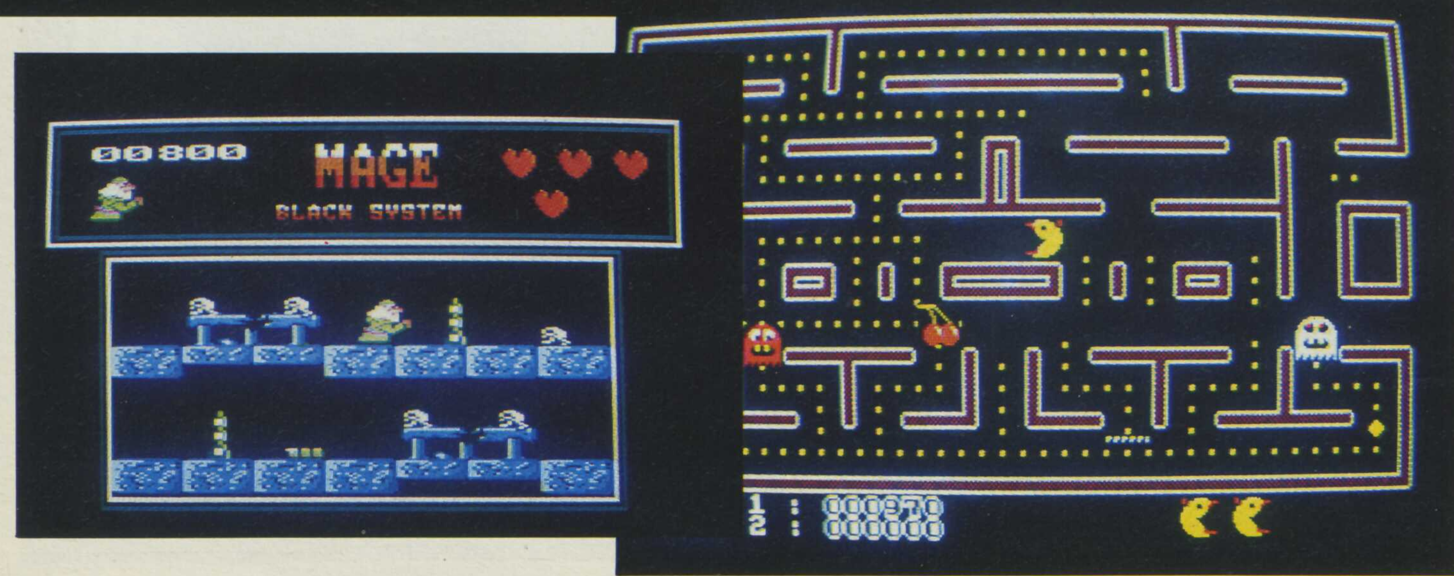


Tentative de copie de 944 Turbo Cup de Loriciels : malgré les circuits de course français, c'est un véritable "cop" américain qui vous met en état d'arrestation.

PIRATAGE

La facilité de duplication a entraîné le piratage. Echange de jeu dans la cour de l'école, « service » rendu à un copain, « cadeau » apprécié, il ne lèse que le programmeur et l'éditeur qui voient leur travail profiter à tous sauf à eux-mêmes.
Le pirate justifie son acte par l'impossibilité d'acheter le soft au prix du marché et affirme qu'une duplication n'est pas un délit au même titre que le vol à l'étalage, puisque le copieur fournit le support et ne prélève que d'immatériels octets.
Le premier argument est fallacieux. Il est vrai que la société créé des besoins. Les média débordent de faits divers occasionnés par ceux qui recourent au délit (le piratage en est un) pour assouvir leurs tentations.
Le second argument ne tient pas davantage la route : expliquez à un contrôleur de train que vous n'avez lésé personne puisque vous n'avez rien volé de tangible, sinon d'immatériels kilomètres.
Depuis 1985, le piratage est durement réprimé ; une malveillance, une petite annonce douteuse peuvent attirer l'attention des chasseurs de pirates. Lesquels ne font plus de cadeaux !



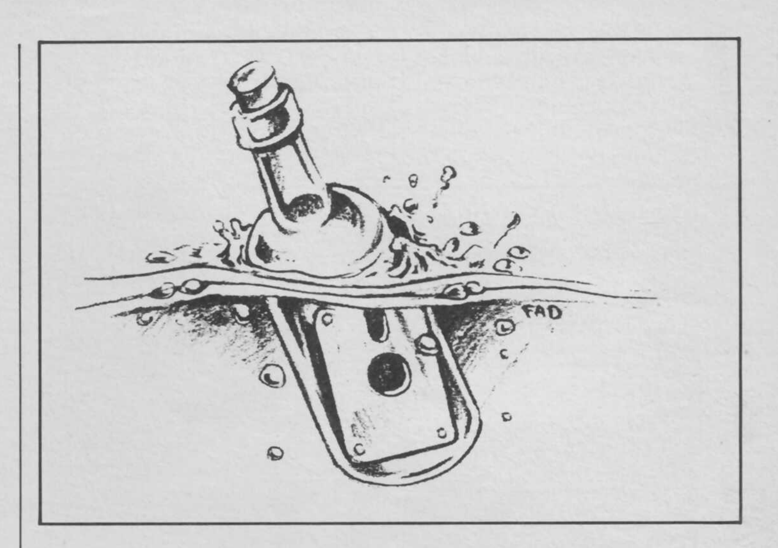


LE DOMAINE PUBLIC

Le *dompub*, vous connaissez ? C'est le domaine public, autrement dit les logiciels sur lesquels les auteurs ont renonçé à leurs droits. Philanthropes dans l'âme, ils font cadeau à l'humanité de leurs découvertes (comme le fit jadis Arago pour la photographie, une invention jamais brevetée afin que tous puissent en profiter). En principe, les softs du domaine public sont gratuits. En réalité, les clubs qui les diffusent demandent une participation aux frais qui peut être assez conséquente. La plupart des logiciels dompub sont des utilitaires ou des logiciels à vocation plus ou moins professionnelle, sur PC pour l'essentiel.
Les jeux sont rares et parfois complètement surranés. La sélection PCW de **Logistar** propose des pendus, morpions, jeux d'aventures ou d'action cent pour cent texte, qui rappellent l'époque héroïque de la micro, ...ce qui ne nous rajeunit pas.

Libre d'échanger

Apparenté au dompub, le *shareware* peut se traduire par *libre-essai*. Le principe est simple ; l'auteur vous fait parvenir un logiciel que vous essayez à loisir. S'il vous plaît, vous envoyez l'argent, sinon vous retournez la disquette.
Dans quel pays peut-on être assez naïf pour payer ce qui est déjà acquis ? Mais aux Etats-Unis, voyons ! Là-bas, il est impensable de ne pas s'acquitter d'une somme légitimement due. Les meilleurs auteurs ont vu affluer des pelletées de dollars pour un logiciel bien ficelé. Débordant d'enthousiasme, les utilisateurs se jettent sur leur porte-monnaie afin que l'auteur puisse, à l'abri du besoin leur concocter encore de nombreux autres softs pharamineux.
Mais des francs bien de chez nous, aucun Américain n'en vit jamais, ou si peu, la couleur ! La France, on le sait, est la patrie du meilleur système d'exploitation jamais inventé : le système D et son inséparable utilitaire, la resquille. Dégoûtés, les Américains jurèrent que les *Froggies* (c'est nous) ne les y reprendraient plus.



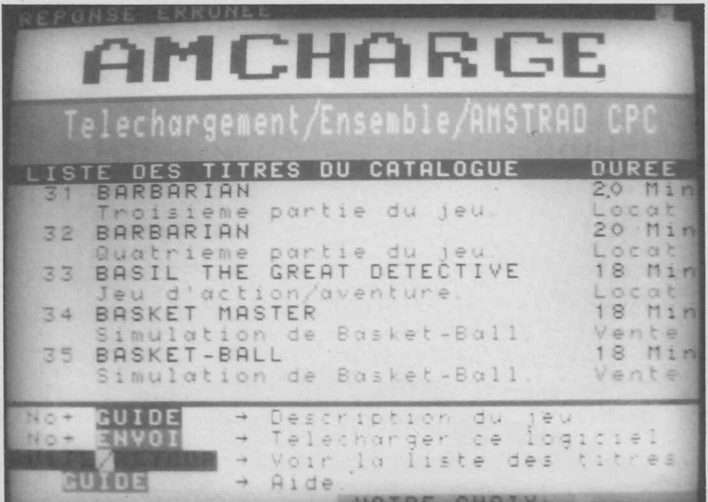
LE TÉLÉCHARGEMENT

Le téléchargement par minitel est probablement l'une des sources de jeu la plus économique. Le coût est indexé sur le temps de chargement (une vingtaine de minutes en moyenne à 1,46 F) auquel il faudra ajouter le prix de la disquette ou de la cassette. Consultez votre calculette pour faire vos comptes, sachant que plusieurs jeux peuvent tenir sur un support.

Pour télécharger, il faut posséder un logiciel et un câble de raccordement. *Amcharge*, développé par **Azursoft**, est l'un des rares logiciels dont la copie est encouragée : il s'agit de vendre du temps de connexion et non de faire des profits sur le soft, d'ailleurs présent sur tous les logiciels diffusés par la **S.F.M.I.** (US Gold, Ocean, Epyx, Palace, etc.). Un simple CAT vous permettra de vous en assurer. Le logiciel *Amcharge* est indispensable pour utiliser un jeu téléchargé car il contient le *loader* (lanceur). Le **câble** seul coûte **19 F**, une somme dérisoire à rentabilité immédiate.

Le Minitel : le jeu chez soi, tout de suite et pas cher!





Jusque là, tout va bien...

Attention aux errances dans les menus du minitel : une fausse manœuvre et l'on se retrouve dans le catalogue de vente par correspondance de Micromania, à moins que l'on s'attarde dans les « SOS jeux » ou la boîte aux lettres. Pour des raisons techniques, il n'est pas possible d'afficher le coût de la communication, d'où parfois une note un peu plus élevée que prévue...

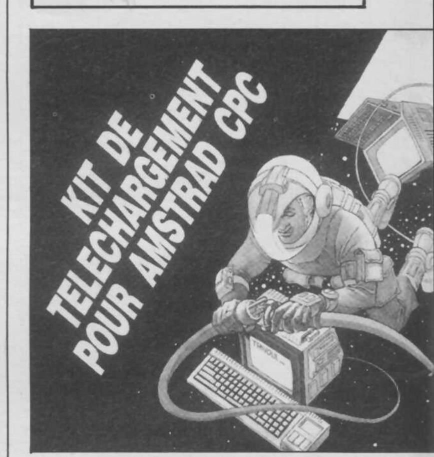
Les jeux téléchargeables ont fait leur temps, ce qui n'enlève rien à leurs qualités. Acquérir *Batman*, par exemple, ou *Arkanoïd* au sixième de leur « prix boutique » n'est pas dénué d'intérêt, surtout pour un joueur isolé en lointaine campagne. À moins que vous n'ayez envie, par une nuit sans lune, d'acquérir sur-le-champ le soft qui vous fera frémir.

Les jeux en location sont très récents mais ne peuvent être sauvegardés : sitôt le CPC débranché, le soft est perdu. Cette option relativement coûteuse est néanmoins très pratique pour tester un jeu en toute tranquillité avec son propre joystick et sans prise de bec avec un vendeur impatient dans une boutique survoltée.

Le catalogue compte près d'une centaine de titres. La fiabilité du téléchargement est très bonne : ni *bugs* ni déconnexions ! Grâce au minitel que le monde entier nous envie, le *budget* existe donc !



L'accès au gisement des jeux bons marchés : un logiciel et un câble.



36 15 SM1

Le 36 15 SM1 de **Quicktel** *propose des centaines de logiciels tournant sur une demi-douzaine de machines. Il faut relativiser les choses ; si l'on se limite au seul CPC, les 2 000 titres annoncés se réduisent à... 41 jeux. Aucun hit au catalogue, pas même un soft dont le nom éveille quelque envie. Le nom* Pacman *ne signifie pas grand-chose et le « casbriq » n'a sûrement rien à voir avec* Arkanoïd.

*Le logiciel de téléchargement est gratuit (tant mieux pour ceux qui possèdent un modem !) mais le câble de raccordement coûte 149 F. Malgré la liaison à 0,98 F la minute, cela fait cher, très cher le soft. Tous proviennent du domaine public. Contrairement aux titres d'*Amcharge*, ils ne sont pas protégés et duplicables à volonté, ce qui est une bien mince consolation.*

Nouveau MINITEL
36 15 Code JESSICO

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

AMSTRAD TOP HITS

	C D
BEST DE US GOLD	**145/195**
Out run+ Gauntlet 2+ 720° California G.+Rolling Thunder	
12 JEUX EXCEPTION.	**129/149**
Cybernoid+Deflector+Tour de force+Mask 2+Blood Brothers +Hercules+Northstar+Ranarama etc.	
ALBUM EPYX	**185**
Winter Games+World Games Supercycle+Impossible mission	
AMST.GOLD HIT 3	**112/192**
Trantor+Solomon's Key WC Leaderboard+Bravestar Rampart+Capt. America	
ARCADE ACTION	**115/182**
Barbarian+Renegade Supersprint+Rampage+IK2	
COLLECT.KONAMI	**112/182**
Jackal+Shaolin R. Nemesis Jailbreak+Ye Ar Kung fu 2 + Green beret+Year Kung Fu Hypersport+Pingpong+Mikie	
COMMAND PERFORMANCE	**145/195**
Mercenary+Hardball+Cholo Trentor+Leviathan+Xenos...	
FIST AND THROTTLES	**95/139**
Enduro racer+Buggy boy Ikari War.+Dragon's lair+Thundercats	
FORCES MAGIQUES	**146/196**
Panthère Rose Western Gam Vampires empire - Clever smart	
F. BRUNO BIG BOX	**125/175**
F. Bruno Boxing+Airwolf Bomjack+Saboteur+Ghost'n Gobblins	
GAME SET MATCH 2	**145/195**
Match day 2+Basket Master Super Hang On+champion ship+Sprint Track and field+Cricket+Snooker+Golf	
GAME SET MATCH 1	**126/175**
Tennis+Hypersport+Pingpong Foot+Golf+Baseball+Boxing Pool+Super decathlon	
GEANTS D'ARCADE 2	**145/195**
Street fighter+Side arms Bionic commando+Gunsmoke+Désolator Shackled	
IMAGINE ARC.HIT	**96/140**
Arkanoid+Game Over Mag Max+Legend of Kage Slap fight+Year Kung Fu 2	
GOLD SILVER BRONZ	**146/195**
Epyx 23 épreuves sportives	
KARATE ACES	**112/172**
Kung fu master+ Bruce Lee + Uchi mata+Avenger+Samourai T +Way of Tiger+ Way Exploding fist	
LES AS DE L'ESPACE	**125/145**
Xevious+Cybernoid+Northstar Zynaps+Trantor+Exolon	
LES AS DU CIEL	**145/195**
Adv.Tactical fight+Ace Spitfire 40+Tomahawk+Air traffic Control+Strike force Harrier	
LES FUTURISTES	**146/196**
B. Morane Science fiction Saphir+Mines au Diam.+Anthropie	
OCEAN DYNAMITE	**145/195**
Platoon+Predator Karnov+Crazy cars+Combat school +Salamander+Driller+Gryzor	
OCEAN STAR HIT 2	**96/140**
Army moves+Mutant+Wizbal Head Over Heals+Cobra+Tank	
SIMULATION PACK	**142/189**
Grand Prix 500+Quad +Superski	
SUPREME CHALLENG	**125/165**
Tetris+Elite+Starglider Sentinel+Ace 2	
LES DEFIS DE TAITO	**136/195**
T. Renegade+Arkanoid 1+2 Bubble bobble+Flying shark+Slapf.	
TEN MEGA GAMES 3	**125/145**
Leaderboard+10thFrame Last mission+Ranarama+Fighterpilot Firelord+Rocco+Dragon talk...	
1943	92/140
4x4 OFF ROAD RACING	92/140
944 TURBO CUP	145/195
A 320	140/189
ACTION SERVICE	135/185
AIR BORNE RANGER	182/220
AFTER BURNER	92/145
ARCADE WIZARD	95/145
ARCHE CAPT. BLOOD	165/192
ARCHON COLLECTION	92/142
ARTURA	95/135
BARBARIAN 2	87/136
BAT	145/185
BATMAN	92/145
BEYOND ICE PALACE	92/140
BIONIC COMMANDOS	92/136
BLACK LAMP	87/136
BOB WINNER	126/166
BUTCHER HILL	95/145
CARRIER COMMAND	142/192
CHICAGO 30'S	95/145
CIRCUS GAMES	95/145

	C D
CONSPIRATION	185
CORPORATION	92/140
COSMIC PIRATE	95/145
CRAZY CARS II	135/175
CYBERNOID 2	92/136
DALEY'S THOMPSON O.C	92/136
DARK FUSION	95/145
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DREAM WARRIOR	92/136
DYNAMIC DUO	92/142
ECHELON	87/136
ELITE	95/145
EMMANUELLE	192
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	96/149
ESPIONNAGE	87/145
EXIT	143/192
F15 STRIKE EAGLE	96/146
F16 COMBAT PILOT	142/192
FER ET FLAMMES	246
FINAL COMMAND	172
FIRE AND FORGET	126/166
FISH	182
FOOTBALL MANAGER 2	92/136
FUSION 2	182
GALACTIC CONQUER.	126/165
GAME OVER 2	87/125
GARY L. HOT SHOT	95/135
GARY LINEKERS SUP	92/135
G.I. HERO	87/136
GUERILLA WARS	87/136
GUNSHIP	192/242
HEROS OF THE LANCES	95/192
HOPPINGMAD	96/145
INDIAN MISSION	156
IRON HAND	95/145
IRON HORSE	95/145
IRON LORD	152/189
L'ANGE DE CRISTAL	142/196
LANCELOT	142/196
LASER SQUAD	95/145
LAST DUEL	92/142
LED STORM	95/145
LE MANOIR MORTEVIL	195
LIVE AND LET DIE	92/136
MACH 3	126/176
MAD MIX	86/126
MATA HARI	136/185
MAXI BOURSE	142/192
MEURTRE A VENISE	142/192
MOTOR MASSACRE	92/136
NEPTUNE	143/195
NETHERWORLD	92/136
NIGEL MANSELL	92/145
NIMITZ	95/156
NORTH AND SOUTH	142/192
OFF SHORE WARRIOR	126/166
OPERATION WOLF	95/145
OVERLANDER	92/140
PAC LAND	92/142
PAC MANIA	95/145
PARANOIA COMPLEX	95/145
PIRATES	110/149
POOL OF RADIANCE	95/192
PROJECT STEAL FIGHT	142/192
PURPLE SATURN DAY	165/195
RAMBO 3	87/136
RETURN OF THE JEDI	95/145
REX	95/149
ROAD BLASTERS	87/136
ROBOCOP	95/145
ROY OF ROVERS	92/136
R. TYPE	95/145
RUNNING MAN	92/142
SAMOURAI WARRIOR	87/136
SAVAGE	95/145
SECRET DEFENSE	142/192
SDI	95/140
SHOOT OUT	95/145
SILENT SERVICE	149
SKATE OR DIE	92/142
SKY HUNTER	132/172
SPACE RACER	136/186
STAR TREK	92/142
SUPERMAN	95/145
SUPER SPORTS	95/145
SOLDIER OF LIGHT	87/136
TANK ATTACK	95/145
T. REX	92/140
TECHNOCOP	95/145
TERRIFIC LAND	192
TERRORPODS	92/136
THE DEEP	95/145
THE ELIMINATOR	92/136
THE FLINSTONES	86/140
THE FURY	92/140
THE GAMES SUMMER	95/145
THE GAMES WINTER	92/140
THE LAST NINJA 2	140/149
THE MUNSTERS	95/145
THE TRAIN	112/182
THE TEMPLE OF FLY	145/195
THUNDER BLADE	95/145
TIGER ROAD	95/145
TIMES SCANNER	95/145
TIMES OF LORE	92/142
TINTIN SUR LA LUNE	142/192
TITAN	135/175
TOTAL ECLIPSE	95/145

	C D
TRIVIAL PURSUIT N.G	149/195
TROLL	87/136
TRUCK	185/225
TYPHOON	87/136
VICTORY ROAD	87/136
WANDERER	92/136
WAR IN MIDDLE EARTH	95/145
WEC LE MAN	95/145
WHIRLIGIG	87/136

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 79 F

EDUCATIFS

ALGEBRE 4-3E	195
APPRENDS MOI A COMPTER M/CP.	195
APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE..	195
APPRENDS MOI A LIRE M/CP	195
APPRENDS MOI A LIRE 2 CP	195
BALADE OUTRE RHIN 6/5e ...	180/225
BALADE PAYS BIG BEN 6/5e.	180/225
BOSSE DES MATHS 3e	195
BOSSE DES MATHS 4e	195
BOSSE DES MATHS 5e	195
BOSSE DES MATHS 6e	195
CONJUGUEZ CE/CM	95
COURS DE BASIC	225
DECOUVERTE DE L'HOMME 4/3e	195
DECOUVERTE DE LA TERRE 4/3e	195
DECOUVERTE DE LA VIE 6/5e	195
ECRIRE SS FAUTES V.1 6/3e	195
ECRIRE SS FAUTES V.2 6/3e	195
EDUC. MATERNELLE 1	199
EDUC. MATERNELLE 2	199
ENIGME A MADRID	145
ENIGME A MUNICH	225
ENIGME A OXFORD	180/225
EQUATION	170/199
ESPACE ET SOLIDE	199
FRANÇAIS REUSSITE 3e	150
FRANÇAIS REUSSITE 4e	150
FRANÇAIS REUSSITE 5e	150
FRANÇAIS REUSSITE 6e	150
FRANÇAIS-CM	170/199
FRANÇAIS-SONS	170/199
FRANCE GEO+MICRO GEO	250
GEOGRAPHIE PRIMAIRE	199
GEOMETRIE PLANE	199
GRAMMAIRE 6/5e	199
J'APPRENDS A ECRIRE M/CP	150
J'APPRENDS A LIRE M/CP	150
J'APPRENDS A OBSERVER M/CP	150
J'APPRENDS LES NOMBRES M/CP.	150
LANGUE FRANÇAISE 1 4/3e	195
LANGUE FRANÇAISE 1 6/5e	195
LANGUE FRANÇAISE 2 4/3e	195
LANGUE FRANÇAISE 2 6/5e	195
MATHS 2E CYCLE 1	250
MATHS 2E CYCLE 2	170/199
MATHS 3E	170/199
MATHS 5E+4E	199
MATHS 6E	170/199
MATHS 6/5E	225
MATHS 4E	225
MATHS CE	199
MATHS-CM	200/250
MATHS SUCCES 5/6 ANS	150
MATHS SUCCES CM	150
MATHS SUCCES 5e	150
MATHS SUCCES 6e	150
MICRO BAC ANGLAIS 1/1Ter	195
MICRO BAC ESPAGNOL 1/1Ter	195
MICRO BAC FRANÇAIS 1/1Ter	195
MICRO BAC GEO 1/1Ter	195
MICRO BAC HISTOIRE 1/1Ter	195
MICRO BAC MATHS B 1/1Ter	195
MICRO BAC MATHS C+E 1/1Ter	195
MICRO BAC PHYS.CHIM 1/1Ter	195
NATHAN FRANÇAIS CP/CE1	225
NATHAN FRANÇAIS CE2	225
NATHAN FRANÇAIS CM1	225
NATHAN FRANÇAIS CM2	225
NATHAN MATHS CE/CE1	225
NATHAN MATHS CE2	225
NATHAN MATHS CM1	225
NATHAN MATHS CM2	225
OBJECTIF EUROPE 4-3E	195
OBJECTIF FRANCE 4-3E	195
OBJECTIF MONDE 1/6E	195
OBJECTIF MONDE 2/5E	195
ORTHOGRAPHE CE 2	210
ORTHOGRAPHE CM	199
VISA POUR HYDE PARK 6e	220

RUBANS POUR IMPRIMANTES

RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN CITIZEN LSP10	69
RUBAN EPSON MX-80	69
RUBAN DMP 2000/2160	59
RUBAN DMP 3000/3160	59
RUBAN DMP 4000	69
RUBAN DMP1	69
RUBAN PCW 8256/8512	69
RUBAN PCW 9512	69
RUBAN STAR NL10	79

UTILITAIRES

	C D
ADES DEBUGG	280
ADVANCED MUSIC SYST.	345
ADVANCED OCP ART STUDIO	245
ALIENOR COMPTA	1450
AMSTRAD STARTEXT	275
AMX PAGEMAKER	550
ASSOCIATION SOFT	280
KIT AMX PAGEMAKER	350
LE MINI JOURNAL	750
ASTRO 2001	345
ASTRONOMIC STUDIO	250
AUTOFORM. ASSEMBLEUR	295
BOURSE 2000	650
BUDGET (HIT 4)	155/190
CALCUMAT	375
CONTACT	380
COURS DU BASIC	250
D BASE 2	780
DATAMAT	390
DESSIN 3D	265
DISCOLOGY V.5.1	**350**
MASTER SAVE	190
ECHOSOFT	395
FINANCIUS	285
GESTION DE FICHES	180/240
GESTION DE FICHIERS	300
GESTION DOCUMENTAIRE	160/175
GESTION DOMESTIQUE	195/240
GRAPHO	299
HERCULE 2	395
IMPRESSION	240
IMPRIM'IMAGE	280
INTEGRE (L')	425
INTERMUSIC	245
INTERPRETE 2	280
JADE	375
KENTEL	295
LA SOLUTION	595
LOTO SPORTIF 1N2	285
MASTERCALC	370
MASTERFILE	295
MATH-UTILITAIRE	280
MEGACODE 3D	225
MEMORY	350
MENTEL	445
MEPHISTO	205
MORSE	200
MULTIFACE 2+	**595**
MULTIPLAN	495
MUSIC PRO	335
MUSIC STUDIO	210
MUSIC SYSTEM	240
PENTEL	670
POCKET BASE	750
POCKET WORDSTAR	875
PROGRAMMEUR STUDIO	210
PROJECT PLANNER	285
PSYCHO-TEST	185
SEMABANK	395
SEMASTATS	395
SEMFICH	395
SILIPACK	280
SUPERPAINT	295
TAS COPY	270
TAS-SIGN	365
TASPRINT	320
TASWORD + MAIL MERGE	450
TEXTOMAT	380
TRANSLOCK 2	275
TURBO EXPERT	235
TURBO GRAPHIX	690
TURBO PASCAL	1150
ULISSE	280
VECTORIA 3 D	399
ZENITH 2	280

ACCESSOIRES

CASSETTE D'AZIMUTAGE	**129**
COPY HOLDER	189
ETIQUET. 89x23 Par 500	69
FILTRE ECRAN 12" Coul.	179
FILTRE ECRAN 12" Monoc.	169
GRIPPA PINCE COPIE	**119**
SUPPORT IMPRIM. 80 Col.	149
SUPPORT MONITEUR 12-14"	139
MOUSE MAT (tapis)	75
VALISETTE PAPIER LISTING 500 Feuilles 12x240	95

BOITIERS DE RANGEMENT

BOITIER PROTO	10x3"	59
BOITIER DS40LA	30x3"	95
BOITIER JSY 48	48x3"	109
BOITIER DD50L	50x5.25"	119
BOITIER DS100L	100x5.25"	149

avec serrure - clé sauf Proto

SUPER PROMO

IMPRIMANTE DMP 2160 + TEXTOMAT	1690
LA SOLUTION TEXTOMAT · DATAMAT · CALCOMAT	575
MULTIFACE 2 +	575
SYNTHETISEUR VOCAL TMPI	289
JOYSTICK QUICKJOY 5	239
DOUBLE DRAGON	92/142
LED STORM	92/142
OPERATION WOLF	92/142
WEC LE MANS	92/142
3 RUBANS DMP 2160/3160	145
3 RUBANS CITIZEN 120 D	145
3 RUBANS PCW 8256/8512	175
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245

LIBRAIRIE

102 PROGRAMME CPC	135
AMSTRAD EN FAMILLE	135
AMSTRAD OUVRE TOI	99
BIEN DEBUTER CPC	99
COMMUNICAT. MODEM MINITEL	149
DES IDEES POUR LE CPC	129
DES ROUTINES POUR LE CPC	149
GUIDE BASIC + AMSDOS	128
GUIDE DU GRAPHISME	108
GRAND LIVRE DU BASIC 6128	149
GRAND LIVRE DU BASIC+D	249
LA BIBLE DU CPC	199
LA BIBLE DU GRAPHISME	199
LA BIBLE DU GRAPHISME+D	299
LA BIBLE DU PROGRAMMEUR	249
LANGAGE MACHINE CPC	129
LIVRE CP/M PLUS	148
LIVRE JEUX D'ACTION	58
LIVRE LECTEUR DISQUETTES	149
LIVRE DU LOGO CPC	149
MONTAGES EXTENS. PERIPH	199
PROGRAM. APPLIC. EDUCATIF	179
PROGRAMME BASIC	129
TECHNIQUES DE PROG. JEUX	98

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK	69
PHASOR ONE (+ MONTRE)	109
JOYSTICK CHEETAH 125+	85
JOYSTICK CHEETAH MACH 1+	125
COBRA	480
COMPETITION PRO	125
PRO 5000	125
QUICKJOY 2	85
QUICKJOY 3	120
QUICKJOY 5	**239**
QUICKSHOT TURBO II	129
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOF	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
WICO 3 WAY	275
WICO THE BOSS	160
JOYSTICK CHEETAH PC	149
CARTE PC	179

ETIQUETTES

ETIQUETTES DISC 3" LES 100 ... 30

PERIPHERIQUES

AMSERV MINITEL 6128	**395**
CRAYON OPTIQUE DART (D)	395
DIGIT. DART DMP2000	**795**
DIGITALISEUR ARA	1090
ADAPT. PERITEI MP-2F-CPC	485
IMPRIMANTE DMP 2160	**1690**
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245
LECTEUR DISQ. DDI-1	1990
LECTEUR DISQ. FD-1	1590
MULTIFACE 2+	**595**
SOURIS AMX CPC	750
SYNTHE. VOCAL TMPI	289
7 LOGICIEL Educt. vocaux	195

dk'tronics

EXT. MEMOIRE 256K/464	995
EXT. MEMOIRE 256K/6128	995
EXT. MEMOIRE 64K/464	**545**

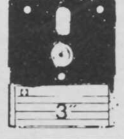
HOUSSES POUR AMSTRAD

HOUSSE 464 COUL.	85
HOUSSE 464 MONO.	85
HOUSSE 6128 COUL.	**85**
HOUSSE 6128 MONO.	85
HOUSSE DISC FD1	55
HOUSSE DMP 2000/2160	79
HOUSSE DMP 3000/3160	79
HOUSSE DMP 4000	79
HOUSSE PC 1512 COUL.	109
HOUSSE PC 1512 MONO	105
HOUSSE PCW 8256/8512	129
HOUSSE CITIZEN 120 D	79
HOUSSE STAR LN10	79
HOUSSE STAR LC10	79
Housse complète clavier+écran	

CABLES

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC	125
Centr. Amstr./imprim. Azerty	149
Câble Centr. Ams/Impr.	149
CABLE ECRAN/CLAVIER	149
CABLE EXTENS. JOYSTICK	65
CABLE EXTENS. PORT	170
CABLE FD1	139
CABLE MAGNETO CASSETTE	55

DISQUETTES 3 " POUR AMSTRAD



15 F 70*

à l'unité par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	182 F	340 F	810 F	1570 F
5" 1/4 DFDD	70 F	136 F	325 F	600 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans*
Livrées avec enveloppes + étiquettes

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT...... 39 F Les dix

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 **PAR MINITEL *3615 CODE JESSICO* - OUVERT 7 JOURS SUR 7**

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
		S/ TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT LOGICIELS JEUX 18 F
DOM TOM + 50 F

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration

NOM PRENOM

N° ET RUE

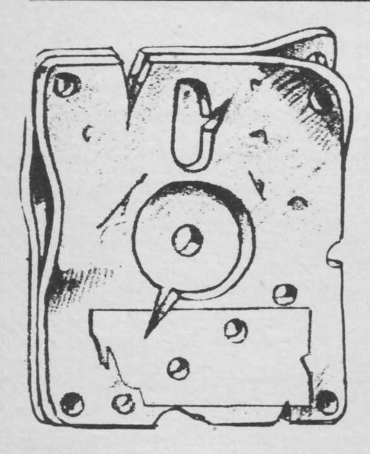
VILLE CODE POSTAL

SIGNATURE OBLIGATOIRE

precisez votre ordinateur ______ DISC ☐ K7 ☐ **BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER**

AMM 03/89

ÉCHANGE STANDARD



Nous voici arrivés au terme de l'aventure : le jeu qui vous a occupé des semaines entières a dévoilé tous ses secrets. De même pour vos jeux d'arcade, vous dépassez maintenant sans enthousiasme les trente-six tableaux du dernier *shoot 'em up*...
Plutôt que de laisser ces jeux s'empoussiérer, **échangez-les** grâce aux **petites annonces**, mais aussi via les **bourses d'échanges**.
Première idée qui vient à l'esprit, la petite annonce. La quantité de titres proposés par un particulier est généralement très limitée ; celui que vous convoitez a souvent été vendu juste avant votre appel.
Reste la bourse d'échange. Créée en mars 1986, **Boomerang** est la plus ancienne. Le catalogue des jeux sur CPC compte 250 titres environ, avec une pointe à 350 les périodes fastes.

A condition de ...

Seuls des originaux peuvent faire l'objet d'une transaction, avec bien sûr la notice. Les jeux sur disquette sont systématiquement testés, et ceux sur cassette le sont sur un échantillonnage prélevé sur le stock. Le taux de *bug* est voisin de celui du neuf : 1 à 2 % environ. Les jeux bidouillés (invincibilité, vies infinies, etc.) ne sont pas acceptés.
L'échange par correspondance étant actuellement en stagnation, c'est surtout la boutique qui voit passer le plus de monde.
— Boomerang en possède deux : l'une vient d'ouvrir récemment (sept jours sur sept !) près de Grenoble, l'autre est à Annecy où se trouvent aussi les services d'échange par correspondance. La valeur de reprise est déterminée sur place (la moitié du prix neuf) ainsi que celle de la revente.
— Installé à Aulnat, près de Clermont-Ferrand, **Octet Club** est davantage qu'une simple bourse d'échanges : il s'agit d'une véritable association proposant des réductions sur des jeux neufs et le petit matériel (disquettes vierges, housses, etc.). Le club existe depuis avril 1988 et compte plus de quatre cents adhérents.
En plus de son bulletin mensuel (*La Lettre d'Octet Club*), l'association prend en charge la duplication et l'envoi de *Crazy Croc'*, le fanzine de Gérard Lamotte.
L'échange-flash d'Octet Club fonctionne de la même manière que chez Boomerang : support original et notice sont exigés ainsi que l'emballage et les gadgets s'ils existent. Les polards sont en effet souvent accompagnés d'une invraisemblable collection d'objets hétéroclites indispensables pour avancer dans l'enquête. Joueurs brouillons et peu soigneux sont priés de s'abstenir...
Tous les jeux sont vérifiés (même sur cassette) et les soft bidouillés retournés. Un jeu acquis par échange fait économiser 40 %, ce qui n'est pas négligeable.

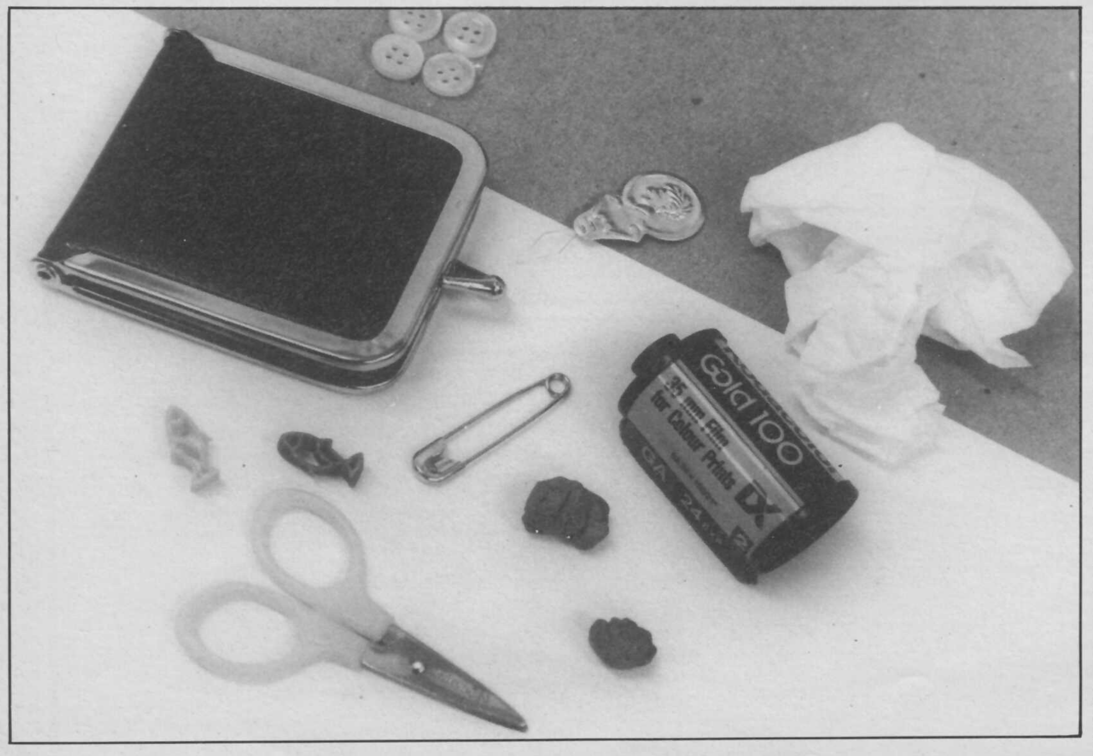
EN SAVOIR PLUS SUR

Le téléchargement
● *Amcharge — BP 36, 06561 Valbonne Cedex.*
● *SM1 — 24, rue des Ecoles 75005 Paris.*
Les bourses d'échange
● *Boomerang — BP 585, 74054 Annecy Cedex. Tél. : 50 27 64 04.*
● *Octet Club — BP 8, 63510 Aulnat. Tél. : 73 91 54 57.*
Le domaine public
● *Logistar — 60, bd de Pesaro 92000 Nanterre.*
● OUF — 10, rue Saint Nicolas 75012 Paris. Tél. :(1) 43 44 06 48.
● Piconet — Pavillon de la Belle-Etoile 84760 St-Martin de la Brasque. Tél. : 90 77 61 36.
Les compilations
Notre dossier « Compilations » paru dans Am-Mag *n°41, décembre 1988, vous en dit long !*

Une petite ristourne ?

Nous ne saurions clore ce dossier sans faire allusion aux divers club qui offrent des ristournes sur les logiciels à leurs adhérents. Ils sont nombreux, parfois éphémères et la réduction consentie dépasse rarement 10 % (ce qui n'est pas à dédaigner). Les Parisiens, mieux lotis que les provinciaux, auront tout intérêt à comparer les prix.
Certains magasins privilégient le matériel ou bien les logiciels, rarement les deux à la fois. Des différences de 15 % peuvent ainsi exister sur un même titre. Dans le domaine du jeu, l'excitation face à l'écran doit céder la place au discernement du consommateur averti. C'est à ce prix que votre logithèque s'enrichira à moindre frais.

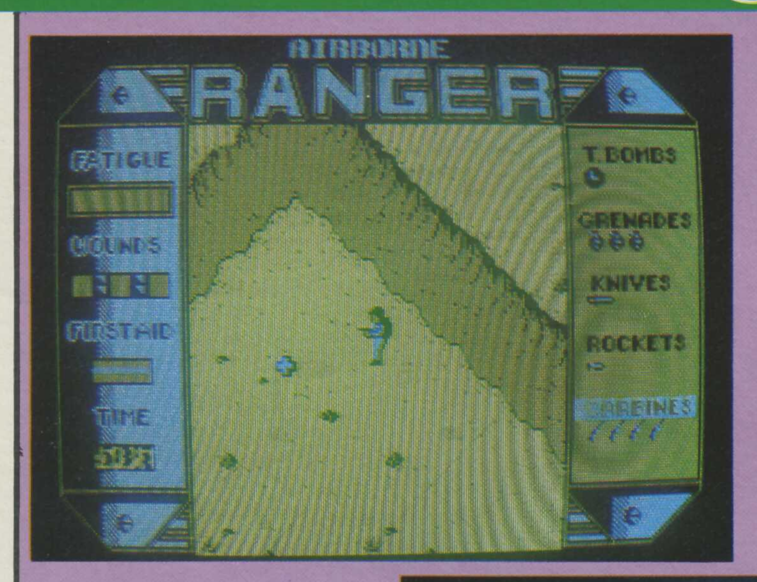
Bernard Jolivalt

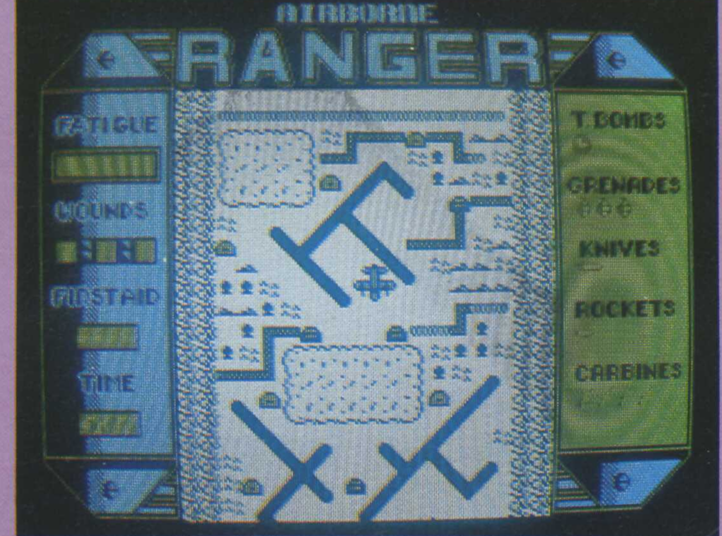


Mieux qu'une foire à la brocante! Ces objets ne sont qu'une partie des indices de "Meurtres à Venise". N'en perdez aucun si vous voulez échanger le jeu!



Airborne Ranger





Les Rangers constituent un des corps d'élite de l'armée américaine. Ils sont utilisés pour des missions très ponctuelles en territoire ennemi, missions généralement secrètes et de type offensif. Il faut souvent les parachuter sur le lieu des opérations, d'où le titre : Airborne... Ranger !

Un premier écran vous demande de choisir votre mission. Vous risquez d'hésiter, car il y en a douze, dont nous vous livrons ici la liste exhaustive pour vous allécher et vous donner une idée de la diversité du jeu :
— destruction d'un dépôt de munitions,
— voler un livre de codes,
— saboter un avion ennemi,
— capturer un officier ennemi,
— couper un pipeline,
— détruire un radar ennemi,
— détruire un site de missiles,
— libérer un camp de prisonniers,
— photographier un avion secret,
— libérer des otages,
— créer une diversion,
— et installer un dispositif de sabotage à retardement.
Fabuleux, non ?
Ne croyez pas qu'il s'agisse du même jeu déguisé sous des buts de mission différents : le théâtre de chaque opération est adapté à la mission, avec de nouveaux problèmes tactiques, de nouvelles installations, de nouveaux ennemis ! En outre, chaque mission a trois ou quatre niveaux de difficulté. Imaginez un peu le temps qu'il vous faudra pour épuiser ce logiciel...

Une logistique impeccable

Tout commence toujours par un survol du territoire ennemi. Rangez vos vieux réflexes de joueur d'arcade au placard, il n'est pas question pour l'instant de tirer ou de bombarder.
Un scrolling vertical fait descendre votre avion ; étudiez les installations au sol, pressez le bouton de tir pour larguer trois caisses de munitions de renfort sur le terrain. Puis, parachutez votre Ranger dans un endroit aussi tranquille que possible, en évitant par exemple le feu direct d'un poste de mitrailleurs...
Changement d'écran, vous voici au sol, sous l'apparence d'un petit soldat, pas mal dessiné. Sa vision est réduite, quelques mètres autour de lui. Si vous avez été distrait pendant le survol et si vous voulez vous repérer pour savoir où aller (vers votre objectif, de préférence !), appuyez sur Shift, et vous avez droit à une carte des lieux.
Vous y voyez vos trois caisses de munitions ainsi que toutes les installations ennemies, représentées par une foule de symboles. Il faut s'y habituer et consulter souvent le manuel au début, car ces symboles varient selon le terrain de la mission, désert, climat tempéré, ou région arctique. Il y a de tout : tentes, barbelés, tranchées, murs, arbres, bunkers, dépôts d'essences, barraquements, mitrailleuse, etc, etc.

De la méthode !

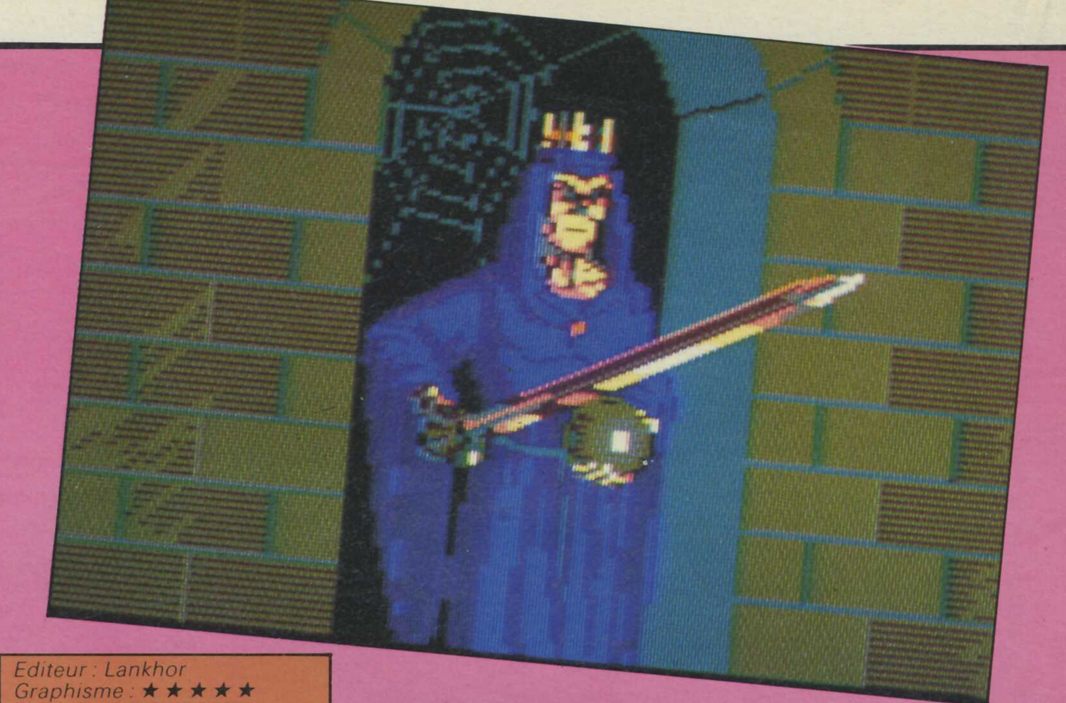
À partir de là, vous êtes obligé de planifier l'opération. Inutile d'affronter toutes les mitrailleuses, vous n'êtes pas là pour jouer les héros, mais pour être efficace. Trouvez donc l'itinéraire le moins dangereux et qui, si possible, passe par vos caisses de munitions de renfort.
Prévoyez aussi les armes que vous allez utiliser (disponibles autour de l'écran graphique, choisies à l'aide des touches numériques) : mitraillette pour les soldats, grenades pour les postes retranchés, bazooka pour les bunkers et autres, couteau quand vous n'aurez plus rien.
Il ne vous reste plus qu'à manier habilement votre Ranger... Il marche, court ou rampe selon les circonstances. Chaque arme a son mode de tir, le plus classique étant celui de la mitraillette, une croix en avant du soldat, toujours dirigée dans le sens du mouvement, et qui indique les points d'impact. Le contrôle du Ranger est bon, un peu saccadé parfois. Le scrolling multidirectionnel qui l'accompagne est parfait.
Bref, *Airborne Ranger* est assurément un GRAND logiciel, imaginatif, intelligent, bien réalisé, passionnant à jouer, et inépuisable ! À ne pas manquer. (*Note tout de même, un mot sur le manuel, dont la traduction est le plus souvent un invraisemblable et honteux charabia. Une étiquette « manuel d'utilisation en petit-nègre » sur la boîte aurait été plus juste !*).

J-M. Maman

Editeur : Microprose
Graphisme : ★★★★
Son : ★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★
Machines : CPC, PC et compatibles



Le Manoir de Mortevielle



D'accord, ce n'est pas vraiment une nouveauté ! Mais on attendait depuis si longtemps l'adaptation sur CPC de ce jeu d'aventures légendaire...

Editeur : Lankhor
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

Le scénario est classique, mélange d'Agatha Christie et de Conan Doyle. Vous arrivez ainsi dans un vieux manoir perdu sous la neige, pour mener une enquête imprécise. Il y a eu des morts, il risque d'y en avoir encore, voilà tout ce que vous savez. Il vous faudra découvrir une crypte, un grenier, des mécanismes diaboliques, et un terrible secret...

La maniabilité du jeu est excellente. Des menus déroulants depuis le haut de l'écran donnent la liste des actions possibles. Le déplacement d'un curseur à l'écran, par joystick ou touches du clavier, complète l'action. Si vous voulez ouvrir un coffre, vous choisissez Ouvrir dans un menu, puis vous cliquez le curseur sur le dessin du coffre. Les combinaisons d'ordre sont évidemment un peu limitées par ce système (toutefois, en sachant s'y prendre...) mais le confort de jeu gagné est immense.

Aucun obstacle de vocabulaire absurde ne retardera votre ingéniosité ! La réalisation est elle aussi impeccable. Les dessins à la fois simples et évocateurs rendent parfaitement cette ambiance lourde, antique, et angoissante du manoir ; s'y ajoute une panoplie sonore inhabituelle dans ce type de jeu : synthèse vocale, bruits et musiques digitalisés. Au point qu'il est conseillé de brancher votre Amstrad sur une chaîne hi-fi ! *Le Manoir de Mortevielle* demeure seulement un peu facile. Ne vous attendez pas à enquêter pendant un an avant de trouver la solution ! Mais peut-être cette impression est-elle due aussi à l'extrême commodité d'utilisation et aux superbes écrans... En tous cas, bravo aux programmeurs de Lankhor !

Alain Skipbo







MOUAIIISSS...

Quoi qu'on en dise, le scénario du manoir avec des meurtres et des passages secrets est terriblement banal. Par ailleurs, la résolution de l'énigme est trop facile dans l'ensemble, et trop alambiquée sur des points précis.

JEAN-CLAUDE





ASTROLOGIE SUR CPC

Dresser un thème astrologique ou une révolution solaire nécessite des calculs longs et fastidieux pour les astrologues amateurs. Miroir Astral, Prévisions Astrales et Horloge Astrale, trois programmes édités par Uranie Software, faciliteront grandement la tâche, même pour les simples curieux.

M*iroir Astral* calcule le thème de naissance (vous avez le choix entre trois domifications: Regiomontanus, Placidus ou Campanus), détermine les aspects (conjonction, semi-sextile, semi-carré, sextile, quintile, carré, trigone, sexqui-carré, quinconce, opposition), recherche les dominantes (signe, maison, planète, élément) et analyse toutes ces données en une quinzaine de pages imprimées.

Que contient cette interprétation ? Une recherche des typologies planétaires, d'Hippocrate, de René Le Senne ou de Carl Gustav Jung. Elle est suivie d'une astropsychanalyse : analyse du « moi apparent », du « moi profond », des différents pôles de la *psyché* (positions des planètes dans le thème) et de leurs relations (études des vingt aspects les plus importants). Contrairement à certains logiciels du même type, l'analyse est faite sans complaisance, ce que les esprits susceptibles risquent de ne pas apprécier...

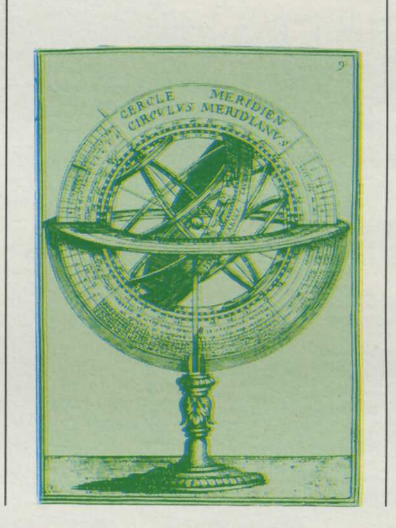
Fort en thème

- Après avoir calculé le thème de naissance, *Prévisions Astrales* détermine les transits pour une période que vous aurez préalablement fixée, puis indique les dates de début et de fin d'un transit, sa nature et son influence sur votre personnalité (comportements, états d'âme).
- *Horloge Astrale* trace, imprime ou sauvegarde les cartes du ciel de naissance, de révolution solaire et lunaire ; il permet de suivre l'évolution de la voûte céleste en temps réel. Chaque minute, le programme redessine la carte du ciel, très pratique pour les astronomes amateurs.

Il calcule les dates d'éclipses lunaires ou solaires (vous pourrez ainsi vérifier que le vendredi 3 avril 33, jour présumé de la crucifixion du Christ, une éclipse de lune se produisit alors que les Evangiles évoquent celle du soleil) et propose un calcul de fécondité astrale qu'il vaut peut-être mieux ne pas prendre à la lettre...

Logiciels complémentaires

Les données natales (sexe, date et heure, longitude et latitude du lieu de naissance) sont introduites au clavier. Les fichiers textes sont accessibles, ce qui permet d'en modifier le contenu afin de personnaliser l'interprétation. Vous pourrez aussi sauvegarder des données natales et les coordonnées des villes afin de pouvoir les réutiliser avec n'importe lequel des trois logiciels d'Uranie Software.



Les manuels sont clairs et comportent de nombreuses annexes (organisation détaillée des fichiers textes, liste récapitulative des villes mémorisées sur la disquette, dates de naissance de personnages célèbres).

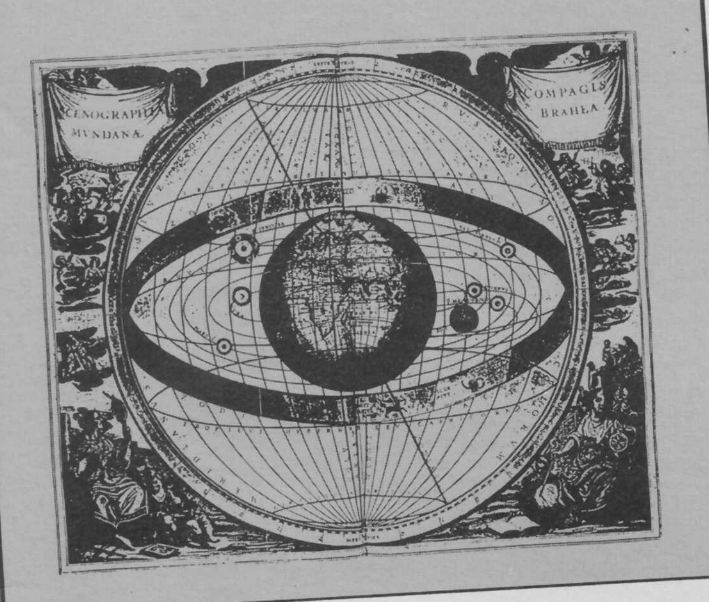
La précision des calculs permet en outre d'établir des thèmes pour tous les siècles passés (la carte du ciel de Charles VI montre que le pro-

```
HORLOGE ASTRALE
Charles VI
3 / 12 / 1368 - 3 H 0
PARIS
NATAL

LONGITUDE PLANETES
SOLEIL: 19°48' 5''  SAGITTA
LUNE  : 18°54'55''  VIERGE
MERCUR:  7°24'45''  SAGITTA
VENUS : 20°24'30''  SAGITTA
MARS  : 13° 4'42''  BALANCE
JUPITE:  1°53'54''  VERSEAU
SATURN: 11°49' 9''  SAGITTA
URANUS: 28°57' 8''  CANCER
NEPTUN: 24°51'11''  POISSON
PLUTON:  3°52'52''  TAUREAU

Domification REGIOMONTANUS
MC : 3 LION  | AS :26 BALAN
XI : 9 VIERG | II :19 SCORP
XII: 4 BALAN | III:22 SAGIT
```

MC 29 25 29 19 13 4 AS DS 25 7 12 20 20 2 FC



Mini lexique

A l'usage des lecteurs de cet article qui ne connaissent pas les termes de l'astrologie, voici quelques définitions.

● *Aspect :* écart angulaire entre deux planètes ou entre une planète et le milieu du ciel ou l'ascendant. Les aspects sont de nature bénéfique, maléfique ou ambivalent.

● *Domification :* calculs de la position des maisons. Il existe plusieurs méthodes de domification, dont celles des astrologues Regiomontanus, Placidus et Campanus.

● *Maison :* le ciel de naissance est divisé en douze secteurs de grandeurs inégales qui sont autant de maisons. L'ascendant (maison I) et le milieu du ciel (maison X) sont très importants lors de l'interprétation.

● *Moi apparent :* corps physique, comportement pendant l'enfance.

● *Transit :* aspect formé entre une planète dans le ciel et la position d'une planète dans le thème natal. L'étude de ces transits permet de faire des prévisions.

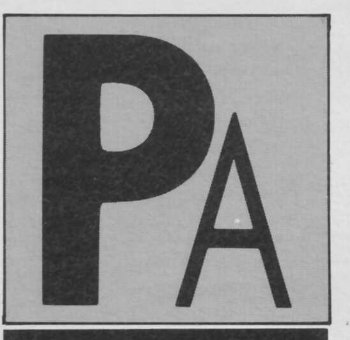
● *Révolution solaire :* thème établi au moment où le soleil revient exactement sur sa position natale. Son interprétation en fonction du thème natal permet d'établir des prévisions pour les douze mois futurs.

gramme tient compte de la réforme du calendrier Julien en 1582) ; la qualité et le sérieux de l'analyse surprennent agréablement.

Ces trois utilitaires se complètent parfaitement en provoquant un intérêt certain, s'il n'existe déjà, pour l'astrologie.

Dominique Poulain

Uranie Software — BP 84, 83110 Sanary. Tél. : 94 74 32 00.
Sur CPC :
Horloge Astrale, 350 F.
Miroir Astral, 320 F.
Prévisions Astrales, 380 F.
Sur PC :
Miroir Astral, 420 F.
Prévisions Astrales, 420 F.



VENTES

Vends moniteur 464 couleur 1 100 F. Tél. 34.69.37.27.

Letourneur vos Amstrad 6128 pratiquement neuf moniteur couleur nbres jeux et originaux. Le tout pour 2 900 F. Appelez le soir. Tél. : 66.19.25.30.

Vds extension Vortex 512 K peu servi pr. : 1 100 F. Chadal Sylvain, 4, rue d'Alsace 60110 Amblainville.

Vds originaux 6128 à partir de 80 F. Demandez liste à Vialis Lea-Vitrolles 48700 St Amans. Tél. : 66.47.37.84.

Vends CPC 464 mono + lect. DDI1 + DMP 2160 + 60 jeux + 40 utilitaires + 40 revues + 2 joysticks + matériel complet et impéccable, le tout : 4 900 F. Tél. : 46.57.42.71. (Répondeur).

Vds Amstrad CPC 464 couleur état neuf, peu servi + livres prog. + joystick + nbrx jeux + revues le tout 2 100 F. Tél. : 46.86.18.97.

Vends PCW 8512 3 200 F avec logiciels DBase II, langage C, Pascal, Tasword 8000, M. Serge Muscat, 84, rue René Boulanger — 75010 Paris. Tél. : 48.33.11.56.

Vends CPC 464 monochrome + lecteur de disquettes DDI-1 + manuel d'utilisation + jeux sur disquettes et cassettes + 2 joysticks. Prix : 2 900 F à débattre au 48.75.04.58.

Vends CPC 6128 couleur + 1 manette doubleur + env. 100 jeux + revues. Le tout excellent état. Prix : 2 990 F. Contacter J. Philippe au 48.93.93.15. Après 19 h.

Vds CPC 6128 mono + adapt. péritel + RS232 + 2 lecteur FD1 + synthé vocal + emul. minitel + graphiscop 2 nbrx prg pour 5 000 F. Compiègne. Tél. : 44.86.14.83.

Vends 6128 coul. neuf + joyst. + 130 jeux + 2 disk vierges : 3 950 F et vds 464 C. + 5 jeux or. : 2 100 F. App. au : 48.52.72.98, dem. Christophe.

Vds CPC 6128 + joystick + 10 disq. avec 30 jeux (Gryzor Beyond + HE ICE Palace 1943, etc.). Px : 3 000 F (t.b.e.). Tél. 39.68.53.94. Dépt 78.

Offre exceptionnelle ! Vends CPC 464 mono + lect. DDI 1 le tout 2 800 F en cadeau 150 jeux. Dem. Christian au 42.71.06.42.

Vds Commodore 128 + Drive 5 pouces + 2 Flight simulators, le tout 2 950 F, état neuf. T. soir 46.38.30.75.

Vds CPC 6128 coul. t.b.e. + Vortex 5,25 + 70 disks plein + joystick + meuble + boîte + livres. Tél. 39.83.68.57 ap. 17 h. Px 7 000 F.

Vds CPC 464 coul. + lecteur disquettes DDI + imprimante DMP 1 + env. 120 jeux et utilitaires 3 000 F. Tél. 64.61.08.25.

Vds CPC 6128 coul. + DMP 2000 + 60 disc. + 10 disc. vierges + revues + textomat + Wordstar + joy. 5 200 F. Tél. 46.30.49.06. Alex.

Vds CPC 464 couleur + DD1 + imprimante DMP 1 + nombreux jeux + livres + joystick, le tout 3 000 F. Tél. 64.61.08.25.

Stop ! Vds Amstrad CPC 464 t.b.e. + 150 jeux + 20 revues le tout pour 1 300 F. Urgent ! Me contacter au 64.68.39.32. Demandez Charles. Merci.

Vds imprimante IEEE 1200 + avec cordon, 2 rubains + 800 feuilles peu servi quasi neuf. Prix 1 000 F. Tél. 86.63.62.40.

Vds CPC 6128 coul. + 2 joys. + lect. K7 + 30 disc. + revues. 3 800 F. Tél. 69.05.71.62 après 19 h 30 le soir.

Vous voulez agrandir votre liste de jeux alors écrivez à : M. Lévêque David, 26, rue d'Epinal 88390 Darnieulles.

Vends CPC 6128 coul. + nombreux jeux disks + matériel Assembler. Prix à débattre. Paris. Tél. 42.55.14.63.

Vds CPC 6128 mono, Azerty avec manuel d'utilisation + traitement de texte, Textomat. Etat neuf. 3 000 F. 42.51.08.06.

Vds originaux pour 6128 liste sur demande. Tél. 33.39.02.55 après 20 h. Demander Bruno.

Vds moniteur vert GT65 400 F car je possède maintenant un moniteur couleur appelez Vincent au 43.77.63.36 de 18 h à 21 h.

Vds à prix réduit nombreux jeux originaux avec notice (K7/disquette). Demandez Lionel entre 19 h et 20 h au (1) 47.35.04.57.

Pour 6128 : TDtexte Protext francisé (disc.). V. anglaise en rom + boîtier, Mailmerge, correcteur orth. R. Cabane, 2, rue Pierre-Levée 75011 Paris.

Coupon-Réponse à renvoyer accompagné de votre chèque de 25 F à :
AM-MAG, Services PA
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

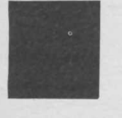
PROGRAMMATION

LES COURS DU PROFESSEUR ALI GATOR



LES DATA

Données constantes, accessibles à tout moment par le programme pour être affectées à des variables, les DATA ainsi que les mots clés associés READ et RESTORE, méritent une étude toute particulière.



I — DATA et ses règles

A première vue, l'utilisation de la commande DATA semble très simple, encore faut-il respecter certaines règles.
La première d'entre-elles est qu'au début d'une ligne de données, DATA est le seul mot basic qui soit accepté. Pas de GOTO, REM ou autre PRINT ; uniquement DATA et les données qui suivent.
Celles-ci peuvent être numériques, alphanumériques ou encore un mélange des deux. Dans le cas de données alphanumériques, il faut prendre garde aux espaces qui peuvent exister, pouvant être pris comme séparateurs de données au même titre que les virgules.
Soit une ligne DATA du type :
1000 DATA LAROCHE, DE FARGES, DUMONT
Cette ligne ne contient pas trois chaînes de caractères comme vous seriez en droit de le croire, mais quatre. Pour votre CPC, <DE> et <FARGE> sont deux variables différentes. La bonne syntaxe sera donc
1000 DATA LAROCHE, "DE FARGE", DUMONT
Pour plus de sûreté et même si cela rallonge votre listing, prenez l'habitude d'entourer toutes les chaînes de caractères avec des guillemets ; des déconvenues seront ainsi évitées. Pour notre ligne d'exemple, cela donne :

1000 DATA "LAROCHE", "DE FARGE", "DUMONT"
Un autre piège classique, le double séparateur. Lors de la saisie, la frappe de deux virgules qui se suivent garantit en effet le plantage. Si vous traitez des données numériques, une des variables va se retrouver avec une valeur zéro et toutes les autres s'en trouveront décalées. Très problématique, s'il s'agissait du remplissage d'un tableau DIM.

II — READ et RESTORE

L'implantation des données d'une ligne DATA, s'effectue via la commande READ dans une boucle du genre
10 FOR H=1 TO 10 : READ A :..., etc. : NEXT
Exemple :

```
10  FOR H=1 TO 6 : READ A
20  PRINT CHR$(A);: NEXT
30  DATA 65,77,45,77,65,71
```

Lorsque le Basic rencontre l'instruction READ, il reprend le listing par le début et se met à lire la première ligne de datas qu'il rencontre. Peu importe si cette ligne est avant ou après la boucle de lecture. Il est néanmoins préférable, pour plus de clarté (et lorsque c'est possible), de regrouper les datas en fin de listing afin de faciliter la recherche des erreurs.
Une fois la boucle de lecture achevée, le CPC garde en mémoire l'adresse du dernier data qu'il a lu. C'est un peu le système de la pile bien connue de ceux qui pratiquent l'assembleur.
À la lecture d'un nouveau READ, l'adresse est récupérée et c'est le data suivant qui est pris en compte. S'il n'y a plus de data disponible, vous aurez droit à un facheux « DATA EXHAUSTED ». D'où la nécessité de la commande RESTORE qui permet de pointer la lecture ou la relecture des datas sur une ligne bien définie.
Suivant l'adage *les bonnes habitudes font les bons listings*, je vous recommande de faire précéder toute boucle contenant un READ d'un RESTORE bien ciblé. Cela peut sembler *a priori* inutile, mais on ne prévoit pas toujours l'évolution d'un programme. Ainsi, la ligne 10 de notre exemple deviendra :
10 RESTORE 30 : FOR H=1 TO 6 : READ A

III — Les erreurs dans les datas

Gros problème, les messages d'erreur qui ne renvoient que rarement à une ligne contenant des datas. Très souvent, c'est au niveau de la boucle de lecture qu'est signalée l'erreur. Prenons un exemple classique d'IMPROPER ARGUMENT sur une boucle implantant en RAM une routine binaire, boucle du genre
FOR H=&9000 TO &A000 : READ A$: POKE h,VAL ("&"+A$) : NEXT
Première chose à faire, taper PRINT A$ afin de vérifier si A$ est bien un code hexadécimal correct. Si l'ordinateur vous répond quelque chose du genre 56AF ou encore FG, ne cherchez plus !, l'erreur est là.
Dans le premier cas, la valeur hexadécimale est supérieure à 255 et vous avez sûrement oublié une virgule. Dans le second, FG n'est pas une valeur hexadécimale. Pour cerner le data maudit, il ne vous reste plus qu'à faire
PRINT H-Adresse de départ (ici égale à &9000)
Si l'ordinateur répond 514 (par exemple), recherchez le 514[e] data. C'est lui qui est en cause.
Parfois, l'erreur est décelée bien plus loin dans le programme ; par un SUBSCRIP OUT OF RANGE dans un DIM ou encore IMPROPER ARGUMENT à n'importe quel endroit. Dans tous les cas, recherchez la variable en cause et vérifiez si sa première donnée d'origine n'est pas le fruit d'un data. Si c'est le cas, les chances d'une erreur à ce niveau sont très grandes.
En conclusion, si l'ordinateur révèle une erreur difficile à repérer, pensez toujours à vérifier du côté des datas. Certes, dans un long listing, la chose n'est pas toujours aisée, mais un peu de persévérance vient à bout des pires tracas en la matière.

RÉCRÉATION

LE BOA DU BOIS BOIT

Notre centipède, qui jadis poursuivait sans relâche de malheureux pygmées, tentera dans cette nouvelle aventure d'étancher une soif légitime au sein de trois labyrinthes proposés à votre dextérité. Forts de la lecture de cet article, libre à vous d'en concevoir de nouveaux.

I — L'algorithme du jeu
Hormis quelques petites différences, le jeu reprend les mêmes variables et obéit aux mêmes lois que celles du mois dernier (*Am-Mag n°43*). On peut donc gagner du temps en reprenant le dernier listing, où bon nombre de lignes sont identiques. Le menu car-

refour ne diffère que dans la ligne 330. Il est désormais possible de valider l'option choisie en appuyant sur ENTER ou sur FIRE.

II — Création des tableaux à partir des datas

L'implantation d'une routine binaire en RAM est l'un des emplois les plus courants de DATA. Une autre fonction, elle aussi très utilisée, est la création de tableaux dans un jeu d'arcade. Suivant le tableau actuel, un sous-programme de création lit des variables stockées sous forme de datas.

Parmi les méthodes utilisées, nous retiendrons les trois plus courantes. Dans ce jeu, il y a trois tableaux et trois façons de les créer. Nous allons les étudier les unes après les autres. À vous de choisir par la suite celle qui vous convient le mieux.

III — Tableau 1/méthode n°1

Dans ce système, chaque case correspondant à une case texte de l'écran, est numérotée en fonction de l'élément qu'elle contient. **0** s'il n'y a rien, **1** pour un mur et **2** pour une bouteille. Par la suite, chaque case contenant un anneau de la chenille sera mise à **3**.

Lignes 2030 à 2230 : on stocke sous forme de chaînes de caractères une représentation numérique de toutes les cases de jeu (un LIST en mode 2 rend la chose très visible). le tableau étant parfaitement symétrique, il n'est donc pas utile de taper toutes les lignes. À partir de la ligne 2140, utilisez la touche COPY.

Lignes 910 à 970 : sous-programme de création du tableau. Chaque chaîne est lue et chaque élément de cette chaîne est transformé en une valeur numérique (cf. *Am-Mag n°41*). En fonction de cette valeur, une représentation graphique est dessinée à l'écran. Par la même occasion cette valeur est stockée dans le DIM écran pour permettre ensuite les tests de collisions. Deux boucles imbriquées couvrent toutes les coordonnées de l'écran. Les huit cents cases à traiter nécessitent tout de même un laps de temps.

Ligne 980 : une dernière valeur afin de connaître le nombre de bouteilles que doit ramasser la chenille.

IV — Tableau 2 / méthode n°2

C'est la méthode dite par « segmentation ». On compte le nombre de segments horizontaux et verticaux faits des mêmes éléments. Ici, il s'agit des arbres. Pour les bouteilles, seules leurs abscisses et ordonnées nous intéressent.

Ligne 2260 : nombre de segments horizontaux, verticaux et nombre de bouteilles. Par la lecture de ces datas, sont obtenues les variables HOR, VERT et NBBOUT de la ligne 1000.

Lignes 1010 à 1050 : les datas sont lus trois par trois, un nombre de fois égal à la valeur de HOR. On obtient dans A, B, et C les valeurs relatives à chaque segment horizontal. A étant l'abscisse de départ, B celle de fin et C l'ordonnée ou ligne sur laquelle sera dessiné le segment.

Lignes 1060 à 1100 : même principe mais avec les segments verticaux. C correspondant cette fois-ci à la colonne.




```
10 REM ::::::::::::::::::::::::              [1661]
20 REM :                       :             [419]
30 REM :        AM-MAG         :             [1148]
40 REM :          et           :             [504]
50 REM :      ALI GATOR        :             [1426]
60 REM :                       :             [419]
70 REM :      presentent       :             [1423]
80 REM :                       :             [419]
90 REM :LE BOA DU BOIS BOIT :                [1486]
100 REM:                       :             [419]
110 REM::::::::::::::::::::::::              [1661]
120 DEFINT A-Z                               [553]
130 SYMBOL AFTER 250                         [1398]
140 SYMBOL 255,60,90,255,255,127,12 [2070]
6,48,0
150 SYMBOL 254,36,1,68,8,2,72,18,8  [1583]
160 SYMBOL 253,124,206,222,222,222, [2502]
222,192,124
170 SYMBOL 252,60,24,24,60,126,255, [2756]
255,126
180 REM:::::::::::::::::::::                 [1674]
190 REM:                       :             [419]
200 REM:  MENU CARREFOUR  :                  [1291]
210 REM:                       :             [419]
220 REM:::::::::::::::::::::                 [1674]
230 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,2 [1579]
6:INK 2,6:INK 3,18
240 WINDOW #2,12,28,7,14:CLS                 [1646]
250 GA=74:DA=75:HA=72:BA=73                  [1923]
260 PEN 3:LOCATE 11,6:PRINT STRING$ [11108]
(20,"*"):LOCATE 11,16:PRINT STRING$
(20,"*"):FOR h=7 TO 15:LOCATE 11,h:
PRINT "*":LOCATE 30,h:PRINT"*":NEXT
270 PEN 2:LOCATE 15,8:PRINT"JEU"             [1769]
280 LOCATE 15,11:PRINT"CURSEUR"              [1864]
290 LOCATE 15,14:PRINT"JOYSTICK"             [1291]
300 x=1:LOCATE 15,8:PRINT CHR$(24)+ [2450]
"JEU          "+CHR$(24)
310 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 310              [1418]
320 IF a$=" " THEN 340                       [630]
330 IF a$=CHR$(13) OR A$=CHR$(88) T [1488]
HEN 390
340 X=X+1:IF X=4 THEN X=1                    [1795]
350 ON x GOTO 360,370,380                    [1120]
360 LOCATE 15,14:PEN 2:PRINT"JOYSTI [6866]
CK    ":LOCATE 15,8:PRINT CHR$(24)+
"JEU          "+ CHR$(24):GOTO 310
370 LOCATE 15,8:PRINT"JEU          " [4486]
:LOCATE 15,11:PRINT CHR$(24)+"CURSE
UR     "+CHR$(24):GOTO 310
380 LOCATE 15,11:PRINT "CURSEUR     [4830]
 ":LOCATE 15,14:PRINT CHR$(24)+"JOY
STICK    "+ CHR$(24):GOTO 310
390 ON x GOTO 500,410,450                    [1043]
400 REM::::  CURSEUR   ::::                  [433]
410 GA=8:DA=1:HA=0:BA=2                      [1520]
420 CLS #2:PEN 1:LOCATE 20,11:PRINT [2300]
 "OK"
430 FOR t=1 TO 2000:NEXT                     [1608]
440 CLS #2:GOTO 260                          [321]
450 REM::::  JOYSTICK  ::::                  [681]
460 GA=74:DA=75:HA=72:BA=73                  [1923]
470 CLS #2:PEN 1:LOCATE 20,11:PRINT [2300]
 "OK"
480 FOR t=1 TO 2000:NEXT                     [1608]
490 CLS #2:GOTO 260                          [321]
500 REM ::::::::::::::::::::::::             [1691]
510 REM :                       :            [419]
520 REM : VARIABLES DE BASE :                [2081]
530 REM :                       :            [419]
540 REM ::::::::::::::::::::::::             [1691]
550 MODE 1:INK 0,1:INK 1,21:INK 2,6 [3399]
:INK 3,26:BORDER 1
560 REC=0:ta=1                               [1074]
570 WINDOW #1,2,39,3,23                      [1120]
580 DIM ecran(40,25):DIM a1$(18)             [2645]
590 tr$=CHR$(22)+CHR$(1)                     [806]
600 nr$=CHR$(22)+CHR$(0)                     [700]
610 SC=0:tp=2000                             [648]
620 X=20:Y=14                                [789]
630 DIM PX(4000):DIM PY(4000)                [1693]
640 PAS=5:TETE=1:QUEUE=0                     [1534]
650 TETE$=CHR$(202)                          [1911]
660 CORP$=CHR$(253)                          [210]
670 QUEUE$=CHR$(32)                          [1608]
680 hout=0:nbbout=20                         [1614]
690 px(1)=20:py(1)=14                        [973]
700 REM ::::::::::::::::::::::::             [1691]
710 REM :                       :            [419]
720 REM :    DESSIN DE BASE   :              [2128]
730 REM :                       :            [419]
740 REM ::::::::::::::::::::::::             [1691]
750 LOCATE 1,1:PRINT tr$:FOR h=1 TO [1944]
 40:PEN 1
760 LOCATE h,2:PRINT CHR$(143)               [1573]
770 LOCATE h,24:PRINT CHR$(143)              [1038]
780 PEN 2:LOCATE h,2:PRINT CHR$(233 [2635]
)
790 LOCATE h,24:PRINT CHR$(233)              [866]
800 ecran(h,2)=1:ecran(h,24)=1:NEXT [1755]
810 FOR h=3 TO 23:PEN 1                      [1324]
820 LOCATE 1,h:PRINT CHR$(143)               [1586]
830 LOCATE 40,h:PRINT CHR$(143)              [1336]
840 PEN 2:LOCATE 1,h:PRINT CHR$(233 [1704]
)
850 LOCATE 40,h:PRINT CHR$(233)              [1669]
860 ecran(1,h)=1:ecran(40,h)=1:NEXT [1613]
870 PEN 3:LOCATE 1,1:PRINT nr$+"SCO [3800]
RE :     TEMPS :          RECORD :";:PE
N 2:PRINT rec
880 LOCATE 1,1:PRINT tr$                     [649]
890 ON ta GOTO 910,1000,1150                 [939]
900 REM ::: TAB 1 METHODE No 1 :::           [1579]
910 RESTORE 2030                             [576]
920 FOR g=3 TO 23:READ a$                    [928]
930 FOR h=2 TO 39:b$=MID$(a$,h-1,1) [1625]
940 a=VAL(b$):IF a=0 THEN 970                [1632]
950 IF a=1 THEN PEN 3:LOCATE h,g:PR [6610]
INT CHR$(255):PEN 1:LOCATE h,g:PRIN
T CHR$(254):ecran(h,g)=1:GOTO 970
960 IF a=2 THEN PEN 1:LOCATE h,g:PR [4364]
INT CHR$(252):ecran(h,g)=2
970 NEXT h,g                                 [382]
980 READ nbbout:GOTO 1300                    [1615]
990 REM ::: TAB 2 METHODE No 2 :::           [1283]
1000 RESTORE 2260:READ hor,vert,nbb [1757]
out
1010 FOR h=1 TO hor:READ a,b,c               [1144]
1020 FOR g=a TO b                            [1075]
1030 PEN 3:LOCATE g,c:PRINT CHR$(25 [4073]
5):PEN 1:LOCATE g,c:PRINT CHR$(254)
1040 ecran(g,c)=1                            [461]
```

```
1050 NEXT g,h                              [389]
1060 FOR h=1 TO vert:READ a,b,c            [687]
1070 FOR g=a TO b                          [1075]
1080 PEN 3:LOCATE c,g:PRINT CHR$(25        [3067]
5):PEN 1:LOCATE c,g:PRINT CHR$(254)
1090 ecran(c,g)=1                          [375]
1100 NEXT g,h                              [389]
1110 FOR h=1 TO nbbout:READ a,b            [1576]
1120 PEN 1:LOCATE a,b:PRINT CHR$(25        [2400]
2):ecran(a,b)=2
1130 NEXT:GOTO 1300                        [1067]
1140 REM ::: TAB 3 METHODE No 3 :::        [1656]

1150 RESTORE 2330:FOR h1=1 TO 40 ST        [2390]
EP 10
1160 FOR h=1 TO 18:READ a1                 [967]
1170 a1$(h)=BIN$(a1,8):NEXT                [986]
1180 FOR h=1 TO 18:IF a1$(h)="00000        [2458]
000" THEN 1230
1190 FOR g=1 TO 8                          [698]
1200 b1$=MID$(a1$(h),g,1):b1=VAL(b1        [2145]
$)
1210 IF b1=1 THEN PEN 3:LOCATE h1+g        [5701]
,4+h:PRINT CHR$(255):PEN 1:LOCATE h
1+g,4+h:PRINT CHR$(254):ecran(h1+g,
4+h)=1
1220 NEXT g                                [377]
1230 NEXT h,h1                             [433]
1240 nbbout=25                             [935]
1250 FOR h=1 TO nbbout                     [963]
1260 ax=INT(RND*39)+1:ay=INT(RND*22        [3287]
)+2
1270 IF ecran(ax,ay)<>0 THEN 1260          [1770]
1280 PEN 1:LOCATE ax,ay:PRINT CHR$(        [2371]
252):ecran(ax,ay)=2
1290 NEXT:GOTO 1300                        [1067]
1300 LOCATE 1,1:PRINT NR$                  [673]
1310 LOCATE X,Y:PRINT TETE$                [1024]
1320 REM ::::::::::::::::::::::            [1691]
1330 REM :                    :            [419]
1340 REM : ROUTINE PRINCIPALE:             [2225]
1350 REM :                    :            [419]
1360 REM ::::::::::::::::::::::            [1691]
1370 WHILE INKEY$<>"":WEND                 [1786]
1380 CALL &BB18:SENS=4                     [933]
1390 tp=tp-1:PEN 2:LOCATE 19,1:PRIN        [3088]
T tp:IF tp=0 THEN 1930
1400 IF INKEY(HA)=0 THEN SENS=1:GOT        [687]
O 1440
1410 IF INKEY(BA)=0 THEN SENS=3:GOT        [2298]
O 1440
1420 IF INKEY(GA)=0 THEN SENS=4:GOT        [1558]
O 1440
1430 IF INKEY(DA)=0 THEN SENS=2            [1252]
1440 ON SENS GOTO 1450,1480,1510,15        [2095]
40
1450 X1=X:Y1=Y                             [650]
1460 Y=Y-1:GOTO 1560                       [1528]
1470 REM DROITE                            [564]
1480 X1=X:Y1=Y                             [650]
1490 X=X+1:GOTO 1560                       [1551]
1500 REM BAS                               [474]
1510 X1=X:Y1=Y                             [650]
1520 Y=Y+1:GOTO 1560                       [1696]
1530 REM GAUCHE                            [836]
1540 X1=X:Y1=Y                             [650]
1550 X=X-1:GOTO 1560                       [1521]
1560 IF ecran(x,y)<>0 THEN 1790            [1590]
1570 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT tete$          [1662]
1580 PEN 2:LOCATE x1,y1:PRINT corp$        [1730]

1590 SOUND 1,20,1                          [1153]
1600 ecran(x,y)=3                          [513]
1610 tete=tete+1                           [1199]
1620 px(tete)=x                            [668]
1630 py(tete)=y                            [1033]
1640 IF pas=0 THEN 1680                    [860]
1650 pas=pas-1                             [1473]
1660 FOR t=1 TO 50:NEXT                    [997]
1670 GOTO 1390                             [421]
1680 queue=queue+1                         [965]
1690 qx=px(queue)                          [1081]
1700 qy=py(queue)                          [663]
1710 ecran(qx,qy)=0                        [638]
1720 LOCATE qx,qy:PRINT queue$             [1359]
1730 GOTO 1390                             [421]
1740 REM ::::::::::::::::::::::            [1691]
1750 REM :                    :            [419]
1760 REM :  TESTS COLLISION   :            [2354]
1770 REM :    PERDU/GAGNE     :            [1235]
1780 REM ::::::::::::::::::::::            [1691]
1790 a=ecran(x,y)                          [904]
1800 ON a GOTO 1820,1840,1900              [1275]
1810 REM :: UN MUR                         [882]
1820 x=x1:y=y1:GOTO 1390                   [1446]
1830 REM :: UNE BOUTEILLE                  [1310]
1840 sc=sc+1:PEN 2:LOCATE 8,1:PRINT        [1517]
 sc
1850 pas=pas+5:bout=bout+1:IF bout=        [3217]
nbbout THEN 1870
1860 GOTO 1570                             [385]
1870 ta=ta+1:IF ta=4 THEN ta=1             [892]
1880 GOTO 1970                             [337]
1890 REM :: SA QUEUE                       [1579]
1900 LOCATE 14,25:PRINT "AIE ! Ma q        [2347]
ueue...."
1910 GOTO 1950                             [341]
1920 REM :: PLUS DE TEMPS                  [1146]
1930 LOCATE 1,25:PRINT "Boire ou mo        [3679]
urir il faut choisir..."
1940 REM :: PERDU                          [1127]
1950 SOUND 1,239,20,6:SOUND 1,0,2,6        [3913]
:SOUND 1,239,20,6:SOUND 1,319,20,6
1960 SOUND 1,213,20,6:SOUND 1,239,4        [2551]
0,6:SOUND 1,319,20,6
1970 FOR t=1 TO 2000:NEXT                  [1608]
1980 LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(38)          [2179]
1990 ERASE ecran,px,py,a1$                 [597]
2000 IF sc>rec THEN rec=sc                 [687]
2010 CLS #1:GOTO 580                       [447]
2020 REM ::: DATA TAB No 1 :::             [1069]
2030 DATA "000000002000000000000000        [2037]
00020000000000"
2040 DATA "020000000000000000000000        [2712]
00000000000200"
2050 DATA "001111111111111110000111        [2134]
11111111111100"
2060 DATA "001111111111111110000111        [2134]
11111111111100"
2070 DATA "001120000000000000000000        [2448]
00000000021100"
2080 DATA "001100000020000000000000        [1570]
00020000001100"
2090 DATA "001100111111111110000111        [1901]
11111111001100"
2100 DATA "001100111111111110000111        [1901]
11111111001100"
2110 DATA "001100110200000000000000        [2200]
00020011001100"
2120 DATA "001100110000000000000000        [2422]
00000011001100"
2130 DATA "000000001111111110000111        [1883]
11110000000000"
2140 DATA "001100110000000000000000        [2422]
00000011001100"
2150 DATA "001100110200000000000000        [2200]
00020011001100"
2160 DATA "001100111111111110000111        [1901]
11111111001100"
2170 DATA "001100111111111110000111        [1901]
11111111001100"
2180 DATA "001100000020000000000000        [1570]
00200000001100"
2190 DATA "001120000000000000000000        [2448]
00000000021100"
2200 DATA "001111111111111110000111        [2134]
11111111111100"
2210 DATA "001111111111111110000111        [2134]
11111111111100"
2220 DATA "020000000000000000000000        [2712]
00000000000200"
2230 DATA "000000002000000000000000        [2037]
00020000000000"
2240 DATA 20                               [91]
2250 REM ::: DATA TAB No 2 :::             [1139]
2260 DATA 19,18,16                         [397]
2270 DATA 4,19,5,4,19,6,22,37,5,22,        [3804]
37,6,4,8,9,15,20,9,22,26,9,33,37,9,
8,15,12,26,33,12
2280 DATA 8,15,14,26,33,14,4,8,17,1        [2740]
5,26,17,33,37,17,4,19,20,4,19,21,22
,37,20,22,37,21
2290 DATA 7,10,11,7,10,12,7,10,29,7        [3104]
,10,30,16,19,12,16,19,11,16,19,29,1
6,19,30
2300 DATA 10,16,4,10,16,37,10,11,8,        [3669]
10,11,33,15,16,8,15,16,33,10,11,15,
10,11,26,15,16,15,15,16,26
2310 DATA 4,3,37,3,22,4,20,5,13,7,2        [3821]
8,7,9,11,27,11,9,15,27,15,13,19,28,
19,21,20,4,23,37,23,19,22
2320 REM ::: DATA TAB No 3 :::             [1179]
2330 DATA 103,103,0,0,206,206,0,0,1        [3467]
03,103,0,0,206,206,0,0,103,103
2340 DATA 0,0,103,103,0,0,206,206,0        [2541]
,0,103,103,0,0,206,206,0,0
2350 DATA 103,103,0,0,206,206,0,0,1        [3467]
03,103,0,0,206,206,0,0,103,103
2360 DATA 0,0,103,103,0,0,206,206,0        [2541]
,0,103,103,0,0,206,206,0,0
```

Ce systeme est moins gourmand que le précédent en données DATA, mais déceler une erreur devient plus problématique.

Lignes 1180 à 1130 : en fonction du nombre de bouteilles, lecture de leur coordonnées (DATA de la ligne 2310) et dessin de ladite bouteille. Comme précédemment, le tableau DIM a été initialisé avec les valeurs de chaque élément.

V — Tableau 3 / méthode n°3

Le principe consiste à donner au dessin du tableau une représentation binaire. Pour cela, l'arène de jeu est divisée en 4 parties de 10 colonnes chacune. Sur chaque partie sont enlevées une colonne à droite et une à gauche. Les arbres sont dessinés dans les 8 colonnes restantes et une numérotation (comme pour un CHR$ redéfini) est effectuée. Cette opération est réalisée sur 18 lignes. On obtient ainsi les 18 premières données de la ligne 2330. L'écran divisé en 4 parties nécessite 4 fois 18 données que l'on retrouve dans les lignes 2330 à 2360.

Lignes 1150 à 1230 : chaque donnée se retrouve en A1$(H) sous une forme binaire. Les bits à 1 représentent les arbres et ceux à 0 les espaces vides. Deux boucles imbriquées balayent les 18 lignes des 4 parties. La condition IF de la ligne 1180 permet d'accélérer le processus quand il n'y a pas d'arbres à dessiner.

Lignes 1240 à 1290 : ici, l'emplacement des bouteilles est choisi aléatoirement, la ligne 1290 vérifiant que cette case n'est pas déjà occupée. Ce système est plus facile à gérer en mode 0 car il n'y a que 20 colonnes. Sachez aussi que les bandes ne sont pas limitées à 8 colonnes, mais peuvent aller jusqu'à 10 ou 11. Au delà, c'est plus difficile à maîtriser car si avec 8, le nombre maximum pour une ligne pleine est 255, il double pour chaque colonne supplémentaire. Pour 11 colonnes, il est déja à 2047. En outre, il est bien évident que le sous-programme de dessin devra être adapté au nombre de colonnes que vous aurez choisies.

Voici succinctement expliquées, trois méthodes autorisant la création de tableaux à partir de données en DATA. À vous de choisir celle qui vous semble la meilleure et d'enrichir ce modeste programme de quelques nouveaux décors.

Claude Le Moullec



LE MAGAZINE MODE D'EMPLOI DE CHAQUE MICRO

Nº1 - MAI 1989 - 25 F

LISTINGS, TECHNIQUE, JEUX



Gargoyle Classics

Compilation, quand tu nous tiens... Rendons hommage à l'extrême modicité de ton prix. Mais nous suspectons de ta part une hypocrisie fondamentale : tu joues sur notre avarice pour nous fourguer de vieux softs. Evidemment, le collectionneur, l'amateur d'antiquités, le spéculateur qui espère voir la valeur de ces vieilleries grimper vers l'an 2300, se précipiteront sur la poussiéreuse et primitive compilation *Gargoyle* ; belle collection de logiciels de la première heure, dont la naïveté des écrans ne peut qu'émouvoir. Oui, dans cette absence de couleurs, dans cette animation maladroite et saccadée comme celle d'un vieux Charlot, dans ces principes de jeu succincts et bêtas, nous retrouvons la simplicité biblique des origines.

Ah !, Amstrad ! Voici des programmeurs qui savaient rendre pleinement hommage aux puissances les plus secrètes cachées dans tes circuits ! Que d'ingéniosité ! Quel talent ! Quels graphistes ! Non, pas besoin de jouer. Après l'interminable chargement de la cassette, qui procure un précieux moment de concentration, il suffit de se recueillir devant le dépouillement sincère et authentique de ces chefs-d'œuvre oubliés.

Nous nous contenterons de vous en donner les titres, avec l'objectivité d'un employé de l'Etat civil énumérant la liste des victimes d'un accident — *Sweevo's World, Tir Na Nog, Dun Darach, Marsport, Heavy on the Magick*. Inutile de leur souhaiter longue vie, ils s'en chargent eux-mêmes.

Jean-Michel

Editeur : Mastertronic/Hewson
Graphisme : ★
Son : ★
Intérêt : ★ (?)
Difficulté : ★
Appréciation : ★ ($)
Machine : CPC



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ACHETER UN AMSTRAD CPC CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE AMSTRAD CPC INDEPENDANT EN FRANCE !

MAGASIN OUVERT TOUS LES JOURS, SAUF DIMANCHE, DE 9 H 45 A 13 H ET DE 14 H A 19 H (Métro Strasbourg-St-Denis)

OFFRES GENERAL AMSTRAD CPC MARS 89

Extension mémoire 64 Ko Jagot et Léon pour CPC 464 ou CPC 6128	395F
Lecteur cassettes DATA RECORDER + cable pour CPC 6128	249F
2 joysticks PRO 500 + doubleur de joystick	295F
2 joysticks QUICKSHOOT II + doubleur de joystick	195F
Serveur Minitel AMSERV pour CPC	395F
2 rames de papier listing blanc 11 pouces	95F
2 boites rangement MEDIABOX POSSO (capacité 100 disquettes 3 pouces)	238F
Lot de 3 rubans pour IMP. CITIZEN 120D	150F
Lot de 3 rubans pour IMP. AMSTRAD DMP 2160	150F
Lot de 3 rubans pour IMPRIMANTE PCW	180F
Lot de 3 rubans autres imprimantes	Prix spéciaux, nous consulter
Bombe spéciale COMPUNETT pour nettoyer votre ordinateur	79F
Bombe spéciale PRINTER 66 pour nettoyer tête imprimante	79F
Socle orientable MONIBASE pour moniteur CPC	195F
Filtre écran en micromailles pour CPC 464 et 6128 couleur	179F
10 cassettes C20 MICRO	50F
Antenne TV 2 brins téléscopique intérieure pour tuner STATION MICRO	79F
Antenne TV amplifiée 32dB intérieure pour Tuner STATION MICRO	295F

OFFRE IMBATTABLE DU MOIS

Emulateur Minitel MENTEL CPC + Câble Minitel **350F**

OPERATION COUP DE BALAI SUR MATERIEL EN EXPO AU MAGASIN

2 mois de fonctionnement environ. Mêmes garanties que le matériel neuf. Quantités limitées.

CPC 464 MONOCHROME	1690 F
CPC 464 COULEUR	2690 F
CPC 6128 MONOCHROME	2540 F
CPC 6128 COULEUR	3590 F
IMPRIMANTE AMSTRAD DMP 2160	1500 F

OPERATION CPC 464 sans moniteur + Adaptateur Péritel MP1

Une exclusivité GENERAL ! Nous sommes en mesure de vous proposer le CPC 464 sans son moniteur, mais avec l'adaptateur Péritel qui permettra de le brancher sur votre téléviseur familial. Grace à cette proposition, nous obtenons un CPC 464 à un prix absolument et définitivement imbattable. Le CPC 464 reste et demeure l'appareil d'initiation à l'informatique par exellence et, par l'adjonction ultérieure d'un lecteur de disquettes, une utilisation professionnelle peut être envisagée.

CPC 464 sans moniteur + Adaptateur Péritel MP1 **1290F**

OPERATION COULEUR CPC 464 / CPC 6128

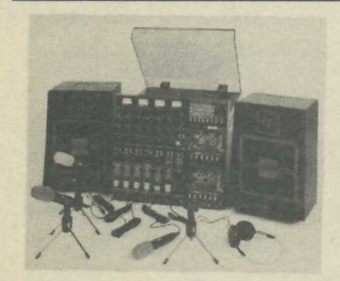
Une exclusivité GENERAL : Amis possesseurs de CPC 464 ou CPC 6128 monochrome, GENERAL vous offre une possibilité unique : **échangez votre ancien moniteur monochrome GT 65 contre un moniteur neuf couleur d'origine (modèle CTM 644).** Quantité limitée. Nous reprenons les moniteurs monochrome avec ou sans emballage, mais en état de fonctionnement).

Coût de l'échange : 1990F

OFFRE DE PARRAINAGE GENERAL

Amis clients satisfaits d'avoir acquis une machine chez GENERAL, faites-nous connaître auprès de vos amis. Si l'un d'eux souhaite acquérir un AMSTRAD, accompagnez-le chez GENERAL et lors de son achat, nous vous offrirons en cadeau une manette de jeu (modèle à notre choix, selon disponibilité).

CHAINE AMSTRAD STUDIO 100



DIMENSIONS : Unité centrale : L 41cm, H 37cm, P 43cm. Enceintes : L 24cm, H 37cm, P 17cm.

AMPLIFICATEUR : Puissance de sortie 2 x 10W. RMS (40W musicaux en pointe). Distorsion 0,5%. Réponse : 20Hz - 20kHz.

EGALISEUR GRAPHIQUE : Basses : 100 Hz / 10 dB. Médium : 1 kHz / 10 dB. Aigus : 10 kHz / 10 dB.

TOURNE-DISQUES : transmission par courroie. Vitesse 33/45 tours. Fluctuation : 0,1 %.

TUNER : FM : 87-198 MHz, sensibilité 5 microvolts. PO : 520-1650 kHz, sensibilité 250 microvolts. GO : 145-290 kHz, sensibilité 500 microvolts.

MIXAGE DES ENTREES : 6 entrées micro/ligne, par prise 6,35 mm mono.

CADEAU



MINI TV 12cm
Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne téléscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

ENTREE AUXILLIAIRE : sur prise RCA.

REGLAGE DES ENTREES : commutateur Off, Micro, Ligne, Cassette. Réducteur de bruit. Niveau. Egaliseur graves, médium et aigus.

SORTIES : 2 voies de sortie ligne (paire de prises RCA).

PLATINE CASSETTES : 1 : 4 pistes play-back/enregistrement. 2 : 2 pistes play-back/enregistrement. Système automatique de musique en continu. Compteur. Controle de vitesse.

CHAINE STUDIO 100 + CADEAU MINI TV 12 cm
3990F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 209,20 F
1er versement 120 jours après l'achat.
Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

CONFIGURATIONS AMSTRAD CPC ou les AMSTRAD CPC SUR MESURE

CPC 464 VERSION A : UNITE CENTRALE CPC 464 + ADAPTATEUR PERITEL + TV COULEUR EUROPHON + PACK FAMILIAL	2990F
CPC 464 VERSION B : UNITE CENTRALE CPC 464 + MONITEUR MONOCHROME + LECTEUR DISK DD1 + PACK FAMILIAL	3190F
CPC 464 VERSION C : UNITE CENTRALE CPC 464 + MONITEUR COULEUR + LECTEUR DISK DD1 + PACK FAMILIAL	4190F
CPC 6128 VERSION D : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2160 + PACK FAMILIAL	5290F
CPC 6128 VERSION E : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + 2E LECTEUR DISK FD1 + PACK FAMILIAL	5090F
CPC 6128 VERSION F : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + PACK FAMILIAL	4895F
CPC 6128 VERSION G : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + SOURIS AMX + PACK FAMILIAL	4395F
CPC 6128 VERSION H : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + IMPRIMANTE DMP 2160 + PACK FAMILIAL	6445F
CPC 6128 VERSION I : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + IMPRIMANTE DMP 2160 + SOURIS AMX + PACK FAMILIAL	6995F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque matériel, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) Un cadeau spécifique à chaque matériel signalé dans nos annonces (ex. : pour l'achat d'un ensemble TV/Vidéo TVR2, GENERAL vous offre une MINI TV 12 cm N/B ; pour un chaine hifi MX 100 M ou MX 100T, un baladeur radio K7, etc...).
2) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
3) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
4) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
5) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
6) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR2

Avec le système TVR 2, Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble unique et compact un téléviseur couleur de 36 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal.

Plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

Une émission vous plaît ?

La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil.

Vous changez de pièce, vous partez en vacances ?

Le faible poids et l'encombrement réduit du TVR 2 vous permettent de l'emporter partout.

Doté de 2 prises Péritel, le TVR 2 est compatible avec Canal +

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Télévision : Ecran 36 cm - Standard SECAM - Canaux UHF 21 à 69 - Canaux VHF 1 à 6 - 16 chaînes préréglables.

Magnétoscope : Standard VHS-HQ - Chargement frontal - Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales - Touche de répétition automatique.

Entrées/sorties : Antenne : coaxiale 75 ohms - Audio : prise Péritel - Vidéo : prise Péritel - Décodeur Canal + : prise réservée.

Télécommande infrarouge : Marche/Arrêt - Sélection des programmes - Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide... Volume.

Dimensions : 37 × 41 × 36,5 cm - Poids : 16 kg environ.

Alimentation : 220 V - 50 Hz.

Consommation : 86 watts.

CADEAU



MINI TV 12cm
Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne téléscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

TVR2 + CADEAU MINI TV
5490F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 289,70 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1672,80 F - TEG 18,72 %

ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR3

Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble monobloc un superbe téléviseur couleur de 51 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal. Ajoutez une télécommande intégrale et la compatibilité Canal + : vous obtenez le TVR 3, la plus belle idée depuis l'invention de la télévision.

Avec le TVR 3, plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

L'émission que vous regardez vous plaît ?

La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil. Vous pouvez aussi enregistrer une émission pendant que vous en regardez une autre.

Vous voulez enregistrer un programme pendant votre absence ?

Le TVR 3 permet de programmer 6 enregistrements sur 14 jours, sur n'importe quelle chaîne, y compris Canal +.

La qualité du TVR 3 ?

C'est la qualité Amstrad-Fidelity : un téléviseur à 16 canaux et un magnétoscope VHS-HQ, 32 canaux ce qui se fait de mieux dans le genre.



CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Télévision : Ecran 51 cm - Standard SECAM - Canaux UHF 21 à 69 - Canaux VHF 1 à 6 - 16 chaînes préréglables.

Magnétoscope : Standard VHS-HQ - Chargement frontal - Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales - Tuner 32 chaînes préréglables - 6 enregistrements programmables sur 14 jours - Touche de répétition automatique de la cassette.

Entrées/Sorties : Antenne : coaxiale 75 ohms - Audio/vidéo : 2 prises Péritel (dont 1 réservée à Canal +).

Télécommande infrarouge : Marche/arrêt - Volume - Sélection des programmes - Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide...

TVR3 + CADEAU MINI TV
6490F
PIED POUR TVR3 : 300F

MAGNETOSCOPES AMSTRAD VCR 6000 et VCR 6100 (VCT 6100 =VRC 6000 + Télécommande avec lecteur codes barre)

VCR 6000

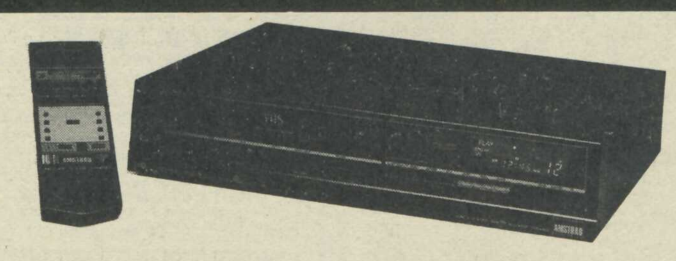
Avec le nouveau magnétoscope Amstrad-Fidelity, la programmation s'effectue comme un dialogue affectueux. C'est simple comme bonjour. Sans quitter votre fauteuil, vous répondez aux questions qui s'affichent en clair sur l'écran à cristaux liquides de la télécommande :

LA COMPATIBILITÉ CANAL +
Le VCR-6000 est doté de deux prises Péritel qui le rendent compatible avec Canal + : il est en effet possible d'enregistrer Canal +, comme n'importe quelle autre chaîne, tout en regardant une autre émission.

TOUTES LES FONCTIONS SUR LA TÉLÉCOMMANDE
Les fonctions lecture, enregistrement, sélection de chaîne, bobinage rapide avant/arrière, recherche d'image accélérée avant/arrière et programmation sont accessibles à partir de la télécommande.

LA TOUCHE ENREGISTREMENT INSTANTANÉ
Vous disposez également d'une touche enregistrement instantané qui vous permet de lancer sans programmation l'enregistrement d'une émission qui commence en précisant la durée par tranches de 30 minutes (30 mn, 1 heure, 1 h 30, etc.).

Pour rechercher le début d'un enregistrement, pas de difficulté : le VCR 6000 vous offre la recherche visuelle accélérée à vitesse triple et quintuple.



VCR 6000 Amstrad : une qualité et des perfor mances introuvables ailleurs à ce prix !

GÉNÉRALITÉS

Télécommande infrarouge avec affichage à cristaux liquides.
Système "Easy Programmer".
Programmation 6 événements sur 14 jours.
4 modes d'enregistrement : Immédiat, Programmation instantanée, Programmation classique, Programmation depuis la télécommande.
Recherche visuelle accélérée (× 3 et × 5).
Qualité VHS-HQ

SPÉCIFICATIONS

Format VHS
Standard SECAM L
Système d'enregistrement : 2 têtes hélicoïdales
Vitesse d'enregistrement/lecture : 23,29 mm/seconde
Tuner 32 canaux :
VHF : 1 à 6
UHF : 21 à 69
Entrées/sorties :
Antenne : coaxiale 75 ohms prise femelle
Sortie RF : coaxiale 75 ohms prise femelle
Audio/vidéo : 1 prise Péritel + 1 prise émission codée
Dimensions : 42 × 92 × 31,5 cm
Alimentation : 220/240 V - 50 Hz
Consommation : 34 watts

VCR 6000 + CADEAU 3 FILMS
3990F
A credit CETELEM : 390 F comptant + 18 mensualités de 234,60 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 742,80 F - TEG 18,72 %

CADEAU

3 FILMS NEUFS VHS A CHOISIR DANS NOTRE VIDEOTHEQUE DE PLUS DE 1000 TITRES

VRC 6100

le VCR 6100 possède un atout supplémentaire : la télécommande possède un lecteur de code à barre. Le principe en est simple : le programme à enregistrer est codé et imprimé sur un journal de programmes de TV. Il suffit alors de passer la télécommande devant la ligne de code à barre et de diriger la télécommande vers le magnétoscope et d'appuyer sur la touche de transfert. C'est simple comme bonjour.

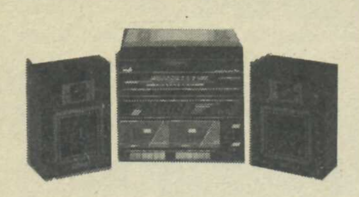
VCR 6100 + CADEAU 3 FILMS
4390F
A credit CETELEM : 390 F comptant + 24 mensualités de 204,80 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1034,20 F - TEG 18,72 %



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

CHAINES AMSTRAD MX 100M et MX 100T



CADEAU
1 BALADEUR RADIO K7



Multifonctions : radio OC/FM stéréo. Avance et retour rapide. Arret autom. Casque et clip fixation. Sélecteur mono stéréo. Témoin lumineux mode stéréo.

MX-100M

La chaîne midi MX-100 d'Amstrad-Fidelity, c'est d'abord la musique, toute la musique, dans un ensemble élégant et compact.

Elle est complète : tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, platine double cassette, amplificateur 10 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

Elle est remarquablement performante : l'ampli comporte un égaliseur graphique incorporé qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur ; la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : radio, disque ou cassette.

La chaîne midi MX-100, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous la déplacez sans difficulté.

MX-100T

Modèle techniquement identique à la MX-100, mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz

Dimensions :
MX-100 Midi
Unité centrale : 36 × 35 × 33 cm
Enceintes : 21 × 14 × 29 cm (1,7 kg chaque)
Poids : 6 kg
MX-100 T avec meuble
Meuble : 40 × 37 × 79 cm
Enceintes : 21 × 14 × 33 cm (2 kg chaque)
Poids : 20 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 2,5 W RMS
(10 W musicaux en pointe)
Distorsion : 1 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Basses : 100 Hz ± 8 dB
Aigus : 10 kHz ± 8 dB
Balance : ± 8 dB

Tourne-disque
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

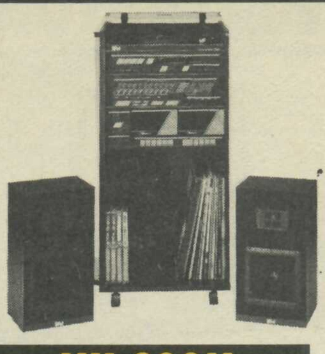
Tuner :
FM 86,5 - 108,5 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 525 - 1650 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 155-280 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

MX-100M + EN CADEAU 1 BALADEUR RADIO K7
1190F

MX-100T + EN CADEAU 1 BALADEUR RADIO K7
1390F

CHAINES AMSTRAD MX 200M et MX 200T



MX-200M

La chaîne midi MX-200 d'Amstrad-Fidelity, c'est la musique, toute la musique, dans un ensemble élégant, compact et de grande qualité.

La chaîne midi MX-200 est complète : tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 20 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

. l'ampli comporte un égaliseur graphique à 5 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
. le tuner stéréo, à affichage numérique, est doté de 8 présélections vous permettant d'atteindre directement vos stations préférées,
. la double platine cassette est munie d'un réducteur de bruit, d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : radio, disque ou cassette.

La chaîne midi MX-200, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous la déplacez sans difficulté.

MX-200T

Modèle techniquement identique à la MX-200 mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz

Dimensions :
MX-200 Midi
Unité centrale : 36 × 36 × 38 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (2,5 kg chaque)
Poids : 7 kg
MX-200 T avec meuble
Meuble : 40 × 39 × 85 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 21 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 5 W RMS
(20 W musicaux en pointe)
Distorsion : 0,5 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Basses : 100 Hz ± 10 dB
Medium graves : 330 Hz ± 10 dB
Medium : 1 kHz ± 10 dB
Medium aigus : 3,3 kHz ± 10 dB
Aigus : 10 kHz ± 10 dB
Balance : ± 8 dB

Tourne-disque :
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Tuner :
FM 87,5 - 108 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 522 - 1611 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 153 - 281 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

MX-200M + Cadeau BALADEUR
1890F
A credit CETELEM : 40 F comptant + 9 mensualités de 235,90 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 393,10 F - TEG 18,72 %

MX-200T + Cadeau BALADEUR
2090F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 205,30 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 414,10 F - TEG 18,72 %

CHAINES AMSTRAD CDX 400M et CDX 400T

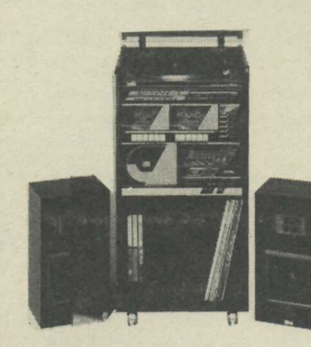
CDX-400M

Avec sa chaîne CDX-400 M, Amstrad-Fidelity met l'extraordinaire qualité laser à la portée de tous dans un ensemble élégant, compact et d'une grande simplicité d'emploi.

La chaîne midi CDX-400 M est complète : platine pour compact-disc laser, tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 20 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

. le lecteur de compact-disc est équipé d'un système de recherche rapide de plages et d'un afficheur digital,
. l'ampli comporte un égaliseur graphique à 3 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
. la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : compact-disc, FM stéréo, radio, disque ou cassette.

La chaîne midi CDX-400, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous l'emportez à vos soirées sans difficulté !



CDX-400T

Modèle techniquement identique à la CDX-400 M mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques, compact-dics et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz.

Dimensions :
CDX-400 Midi
Unité centrale : 36 × 35 × 40 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (2,5 kg chaque)
Poids : 8 kg
CDX-400 T avec meuble
Meuble : 40 × 37 × 79 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 22 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 5 W RMS
(20 W musicaux en pointe)
Distorsion : 1 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Graves : 100 Hz ± 8 dB
Medium : 1 kHz ± 8 dB
Aigus : 10 kHz ± 8 dB

Tourne-disque :
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Platine compact-disc :
Lecture : laser optique

Séparation des voies : 70 dB

Tuner :
FM 87-109 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 520-1650 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 145-290 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillemment : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

CDX-400M + Cadeau BALADEUR
2490F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 234,80 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 537,60 F - TEG 18,72 %

CDX-400T + Cadeau BALADEUR
2690F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 254,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 570,40 F - TEG 18,72 %

CHAINES AMSTRAD CDX 500M et MX 300

CADEAU



1 RADIO DOUBLE K7 PORTABLE

CDX-500

La chaîne CDX-500 est complète : platine compact-disc laser, tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 40 W musicaux, enceintes acoustiques à deux voies et télécommande infrarouge à 10 fonctions.

. le lecteur de compact-disc est équipé d'un lecteur laser à 3 faisceaux, d'un système de recherche rapide de plages et d'un afficheur digital,
. la platine tourne-disque est dotée d'une cellule magnétique et d'une transmission par courroie,
. l'ampli comporte un égaliseur graphique à 5 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
. le tuner AM-FM stéréo est à affichage digital et comporte 8 présélections,
. la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) *, d'un réducteur de bruit Dolby/B et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : compact-disc, FM stéréo, radio, disque ou cassette,
. la télécommande infrarouge vous permet de commander l'ampli, le lecteur compact-disc et le tuner sans quitter votre fauteuil.

MX-300

Chaîne avec télécommande, techniquement identique à la CDX-500, mais livrée sans le lecteur de compact-disc laser.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation
220-240 V - 50 Hz

Dimensions
CDX-500
Unité centrale : 36 × 36 × 44 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 8,5 kg
MX-300
Unité centrale : 36 × 36 × 38 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (3 kg chacune)
Poids : 7 kg

Amplificateur
Puissance de sortie 2 × 10 W RMS
(40 W musicaux en pointe)
Distorsion : 0,5 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Platine compact-disc
Lecture : laser optique 3 faisceaux
Pleurage et scintillement : non mesurable
Séparation des voies : 70 dB

Egaliseur graphique
Basses : 100 Hz ± 10 dB
Medium graves : 330 Hz ± 10 dB
Medium : 1 kHz ± 10 dB
Medium aigus : 3,3 kHz ± 10 dB
Aigus : 10 kHz ± 10 dB

Tourne-disque
Vitesse 33-45 tours Fluctuation : 0,1 %

Tuner
FM 87,5 - 108 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 522 - 1611 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 153 - 281 kHz, sensibilité 500 microvolts
Préprogrammation de 4 stations en FM et 4 stations en AM

Platines cassette
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

Fonctions télécommandées
CDX-500
- Ampli : volume + ou –, mise en sourdine
- Tuner : recherche manuelle et automatique des stations
- Compact-disc : pause/lecture, stop, saut/recherche, répétition

MX-300
- Ampli : volume + ou –, mise en sourdine
- Tuner : recherche manuelle et automatique des stations

CDX-500 laser + Cadeau Dble Radio K7
3990F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 209,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

MX-300 + Cadeau Dble Radio K7
2390F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 224,90 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 518,80 F - TEG 18,72 %



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LES MEGAPACKS MICRO GENERAL CPC

DEFINITION : Un MEGAPACK est un lot composé d'un micro CPC en configuration de base et d'une sélection de périphériques choisis par GENERAL pour compléter utilement votre machine. Au lieu de proposer l'ensemble de ces périphériques + le micro au prix élément par élément, GENERAL considère que cet achat, compte tenu de l'effort financier qu'il représente pour nos amis clients, mérite une tarification particulière. On peut dire qu'un MEGAPACK MICRO, c'est plus coûteux qu'un micro nu, mais beaucoup moins onéreux qu'une machine que vous auriez progressivement équipé des périphériques qui composent nos MEGAPACKS. Et avec ces MEGAPACKS, vous bénéficiez également du PACK FAMILIAL comportant entre autres 50 jeux, ainsi que la manette de jeu.

MEGAPACK MICRO CPC 6128 N° 1

CPC 6128 COULEUR	3690 F
+ JEU DE 2 HOUSSES (clavier + moniteur)	150 F
+ DISQUE DE NETTOYAGE 3 POUCES	159 F
+ COFFRET DE RANGEMENT 40 DISQUES 3 POUCES AVEC SERRURE	139 F
+ 5 DISQUES 3 POUCES VIERGES	84 F
+ 1 JOYSTICK PRO 500	195 F
+ 1 DOUBLEUR JOYSTICK	170 F
+ 1 COURS AUTO-FORMATION CPC AVEC LIVRE ET DISQUETTE	345 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	4932 F
OFFRE MEGAPACK CPC N° 1	**4400 F**

MEGAPACK MICRO CPC 6128 N° 2

CPC 6128 COULEUR	3690 F
+ JEU DE 2 HOUSSES (clavier + moniteur)	150 F
+ DISQUE DE NETTOYAGE 3 POUCES	159 F
+ COFFRET DE RANGEMENT 40 DISQUES 3 POUCES AVEC SERRURE	139 F
+ 5 DISQUES 3 POUCES VIERGES	84 F
+ 1 JOYSTICK PRO 500	195 F
+ 1 DOUBLEUR JOYSTICK	170 F
+ 1 COURS AUTO-FORMATION CPC	345 F
+ 1 STYLO OPTIQUE	435 F
+ 1 Emulateur Minitel MENTEL CPC + (cable minitel)	450 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	5817 F
OFFRE MEGAPACK CPC N° 2	**5200 F**

LES MEGAPACKS IMPRIMANTES POUR CPC

DEFINITION : Un MEGAPACK imprimantes est un lot composé d'une imprimante pour CPC et d'une sélection de périphériques choisis par GENERAL pour compléter utilement votre machine. **NOMBREUSES AUTRES IMPRIMANTES POUR CPC EN MEGAPACK ! CONSULTEZ-NOUS !**

MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 1

IMPRIMANTE CITIZEN 120D	1590 F
+ CABLE PARALLELE	175 F
+ 2 RAMES LISTING 500 FEUILLES BLANC 70g	138 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE UNIVERSEL	195 F
+ 3 RUBANS IMPRIMANTE	150 F
+ 1 HOUSSE IMPRIMANTE	80 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	2423 F
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 1	**2050 F**

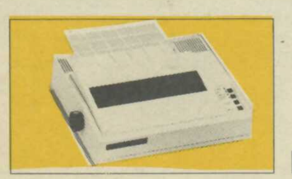
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 2

IMPRIMANTE AMSTRAD DMP 2160	1690 F
+ 2 RAMES LISTING 500 FEUILLES BLANC 70 g	138 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE UNIVERSEL	195 F
+ 3 RUBANS IMPRIMANTE	150 F
+ 1 HOUSSE IMPRIMANTE	80 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	2348 F
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 2	**2000 F**

IMPRIMANTES PLUG

Pour conforter notre position de 1er spécialiste indépendant d'imprimantes en France, il nous fallait trouver le produit de qualité à un prix imbattable. Nos objectifs : casser la barrière des 1500 F pour une matricielle 9 aiguilles et la barrière des 3000 F pour une 24 aiguilles. Réussite sur toute la ligne, constatez plutôt.

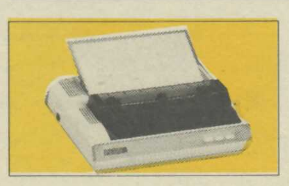
PLUG S 100



1395 F avec PACK PRO IMPRIMANTE

Modèles S 100. Technologie d'impression : matricielle série à impact. Nombre de têtes d'impression : 1. Nombre d'aiguilles par tête : 9 aiguilles carrées. Vitesse d'impression (CPS) : 162 CPS en mode élite ; qualité informatique supérieure : 135 ; Qualité courrier (NLQ) : 25. Mode d'accès au NLQ : logiciel. Sens d'impression : bi-directionnel optimisé avec recherche logique pour le texte, uni-directionnel en bit graphisme. Buffer d'impression (K octets) : 2. Principaux attributs d'impression : italique, double frappe, décalé, scripte, sous-ligné, renforcé. Densité de caractère par ligne : Pica 80, Pica expansé 40, Pica condensé 132, Pica condensé, expansé 66 ; Elite 96, Elite expansé 48, Elite condensé 160. Matrice de caractère : caractères stadard 9 × 9 ; qualité quasi courrier 12 × 18 (NLQ). Jeux de caractères : mode IBM : jeux 1 et 2, 64 international, mode EPSON :192 caractères ASCII, 64 international. Résolution graphique (points par ligne) : 480, 960, 1920. Dimensions : L 380 × P 295 × H 125 mm. Poids : 5 kg.

PLUG S 24



2795 F avec PACK PRO IMPRIMANTE

Méthode d'impression : matricielle à impact. Disposition des aiguilles : 24 aiguilles (2 séries de 12 aiguilles de 0,2 mm, en quinconce). Vitesse d'impression : 162 caractères/seconde en mode Elite ; 135 caractères/seconde en mode Pica ; 45 caractères/seconde en mode qualité courrier. Résolution en points : horizontale : 480, 640, 720, 960, 1440, 1920, 2880 points/ligne ; vertical : 60, 180 points/pouce. Alimentation en papier : par friction (mise en place automatique), ou traction par picots. Largeur d'impression : 203,2 mm (8 pouces). Nombre de copies : original plus 2 copies à grammage habituel (40 g/m²). Interface : parallèle de type Centronics en standard ; série RS-232 C avec X-ON / X-OFF en option. Mémoire vive : 32 kilo-octets. Ruban : cartouche de ruban noir. Dimensions : Largeur 400 mm ; profondeur 320 mm ; hauteur 125 mm.

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) 1 rame papier listing bande Carol.
2) une assistance téléphonique 90 jours.
3) une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre.
4) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
5) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
6) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

IMPRIMANTES POUR CPC 464 ET CPC 6128

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) le logiciel de traitement de texte TEXTOMAT.
2) une assistance téléphonique 90 jours.
3) une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre.
4) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
5) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
6) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.

STAR LC 10 COULEUR

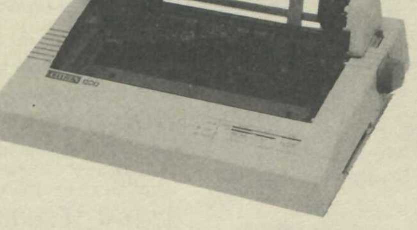


Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle en courrier ou graphique. Mémoire tampon de 4Ko. Impression couleur : 3 couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) plus noir. Sélection via les codes de contrôle. Entrainement papier : position parking du papier en continu, tracteur-pousseur, friction, introducteur semi-automatique de feuilles, système de découpe automatique du papier en continu. Interface en standard I/F parallèle centronics 8 bits. Dimensions LxHxP : 108x384x287 mm.

2790F

CITIZEN 120D

L'imprimante CITIZEN 120 D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable aux utilisateurs d'informatique.



Caractéristiques techniques : Vitesse : qualité lmisting 120 cps, qualité courrier 25 cps. Sens d'impression bidirectionnel en texte, unidirectionnel en bit graphisme. Alimentation du papier par traction ou friction. 9 aiguilles mode graphique.

1590F

STAR LC 10



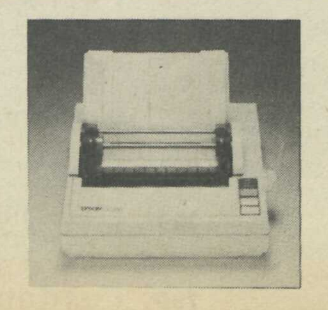
Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entrainement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

2395F

EPSON LX 800

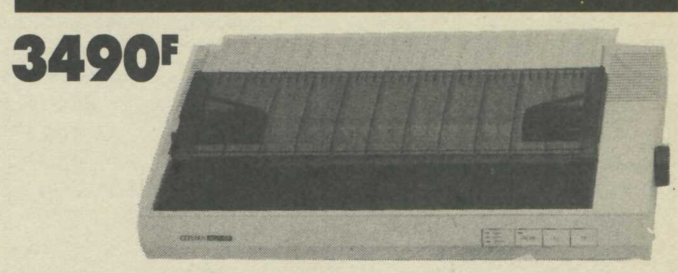
2290F

Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Vitesse : 180 cps (épreuve élite), 150 cps (épreuve pica), 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica). Sens d'impression bidirectionnel optimisé en texte. Interface parallèle 8 bits type centronics en standard. Mémoire tampon 3 Ko. Largeur papier : paravent 102 à 254 mm, feuilles séparées 182 à 216 mm. Dim. LxHxP 485x103x302 mm. Poids 6 kg.



CITIZEN MSP 15 E

3490F



Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles et elle est compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels.

STAR LC 24-10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 24 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 142 cps, courrier 47 cps. Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier, unidirectionnelle optimisée en mode graphique. Entrainement papier : position parking pour papier continu, tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Formatage programmable jusqu'à 255 lignes.

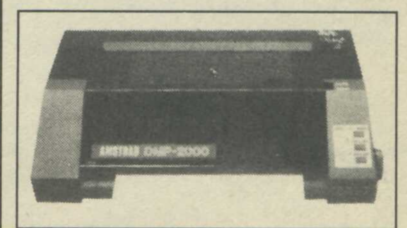
3795F

Imprimante Amstrad DMP 2160

TARIF GENERAL

1690F

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2160 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu côuteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier.

La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabiquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

MANETTES DE JEUX

QUICK SHOT 1 .... **69F**
Joystick économique, fabriqué par SPECTRAVIDEO. Type à frottement. Résistance moyenne.

QUICK SHOT 2 .... **89F**
Joystick à frottement de chez SPECTRAVIDEO. Superbe poignée.

QUICK SHOT 2 TURBO . **139F**
Joystick à micro contacts, 6 directions, de SPECTRAVIDEO. Le premier prix pour les micro contacts.



JOYSTICK KONIX **149F**
Forme très ergonomique. Micro contacts. Moyennement précis.

JOYSTICK PRO 500 .... **195F**
Avec le PRO 500, on n'est pas là pour jouer. C'est la merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de DECATHLON.

GENERAL STICK **270F**
Le nec plus ultra. Très gros contacteurs, boitier transparent, assez dur à manier. A réserver aux gros costauds.

JOYSTICK COBRA **495F**
Le monstre. 2 kg, 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complète. Absolument génial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

JOYSTICK CAMERICA **695F**
Joystick à infrarouge, sans fil, efficace jusqu'à 6m. Superbe design.

TUNER TV

Tuner TV TETRAN **1190F**
OFFRE IMBATTABLE. Ce tuner PAL/SECAM 20 canaux se branche sur le moniteur de votre CPC 464 ou 6128. Il transforme votre moniteur en TV. Ampli avec haut parleur intégré dans le tuner. Génial.

TELEMATIQUE

MENTEL CPC **450F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Le Minitel malin. Emulateur Minitel avec transport des fichiers. Se connecte sur votre Minitel dont il utilise le modem en émulateur. Gestionnaire de pages videotex, il permet la consultation, la gestion et l'impression. Le transfert de fichiers vous permettra d'envoyer ou de recevoir des fichiers sélectionnés par vous ou même, des disquettes entières, exploitables immédiatement.

KENTEL CPC **580F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Kentel est un serveur vidéotex monovoie. Il dispose d'un logiciel de création de serveur avec éditeur de pages vidéotex, sauvegarde de pages, mots clefs, catalogue etc. Il est équipé d'une messagerie avec boîte aux lettres (BAL), d'un détecteur de sonnerie. Ce logiciel très complet est parfait pour construire un serveur de qualité.

PENTEL CPC **680F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
L'artiste du Minitel. Pentel est un véritable outil graphique qui vous permettra de composer facilement des pages pour votre serveur. Il s'agit en fait d'un puissant outil de dessin. C'est le complément total de Kentel, ce dernier pouvant cependant être utilisé sans Pentel.

MODEM DIGITELEC DTL 2000 .... **1490F**
Pour CPC 464/6128. Modem Norme DTL 23. Permet l'accès aux services de type TELETEL. Emulation Minitel, communication half duplex possible entre deux ordinateurs et le téléchargement des programmes.

Modem DIGITEL DTL2000 Plus **1990F**
(pour CPC 464/6128). Le DTL PLUS permet de communiquer sous les modes V21-V23, c'est-à-dire sous tous les types de modulation FSK existant actuellement. On peut donc accéder à Transpac et à des réseaux spécialisés.

MODEM DIGITELEC DTL 2100 .... **2750F**
Le DTL 2100 est un modem intelligent, c'est-à-dire qu'il sait dialoguer avec le micro ordinateur ou le terminal auquel il est raccordé, ce qui permet de le configurer facilement. De plus, il est multimodes : V21, V23, V25 bis ou CCIT. L'appel et la réponse entièrement automatiques permettent au modem de fonctionner de façon tout à fait autonome, sans aucune intervention humaine.

MERCITEL CPC 1 .... **1290F**
(logiciel interface + câble)
Transforme votre CPC en Minitel à la condition que vous possédiez un Minitel. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive et une impression sur imprimante des pages Minitel.

MERCITEL CPC 2 .... **2590F**
Identique à CPC 1, sauf qu'il ne nécessite pas de Minitel, puisqu'il est fourni avec un modem.

MERCITEL CPC 2 R **3390F**
C'est le CPC 2 muni d'une réponse automatique, ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.

LES HOUSSES

(pour claviers, moniteurs et unité disquette)
Nos housses sont en matière synthétique antistatique

HOUSSE CLAVIER 464	70F
HOUSSE CLAVIER 664	70F
HOUSSE CLAVIER 6128	70F
HOUSSE MONITEUR monochrome	70F
HOUSSE MONITEUR COULEUR	80F
HOUSSE CLAVIER 8256	70F
HOUSSE MONITEUR 8256	85F
HOUSSE UNITE DISQUETTE	55F
HOUSSE DPM 2000	80F
HOUSSE LX 80	80F
HOUSSE CENTRONICS	80F
HOUSSE OKIMATE 20	80F
HOUSSE FUJI PD 80	80F

RUBANS IMPRIMANTES

Nous tenons sur stock la plupart des modèles de rubans de diffusion courante. Leurs prix vont de 45 à 120 F selon modèle. Consultez-nous.

RAMES PAPIER

RAME PAPIER NON ZONÉ **69F**
500 feuilles format A4, bandes caroll détachables

RAME PAPIER NON ZONÉ **99F**
500 feuilles format A3, bandes Caroll détachables

RAME ETIQUETTES 12x3 cm **85F**
le 1000 sur paravents bandes Caroll

CABLES DE LIAISON

CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK **170F**
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher deux joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex.: 2 Quickshot II ou 1 Quickshot I et un PRO 500.

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE **175F**
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

CABLE FD1 .... **175F**
Ce câble permet de raccorder l'unité de disquette FD1 à un CPC 464 ou 6128.

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC **60F**
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le câblage de fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce hifi, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464 .... **135F**
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128 .... **185F**

CABLE RALL. (2 M) JOYSTICK **70F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI FI **60F**

ENTRETIEN

BOMBES AEROSOL

COMPUNETT **99F**
Nettoyeur des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépôt.

PRINTER 66 .... **95F**
Nettoyeur d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles résinifiées.. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante.

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3" **149F**
Avec son liquide. S'introduit dans le lecteur de disquette. Nettoie les têtes du lecteur.

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB **135F**
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE **195F**
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des bâtonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464 .... **75F**
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. c'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES 179F
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de règler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi vous n'avez plus de problème de chargement dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit de déplacer la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

FILTRES ECRANS

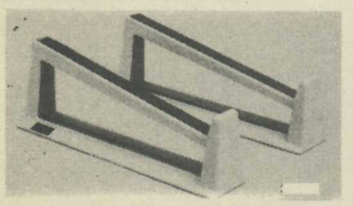
POUR MONITEUR MONOCHROME GT 65 .... 160F
pour 464 et 6128

POUR MONITEUR COULEUR CTM 644 .... 190F
pour 464 et 6128

Le filtre écran n'est pas en verre organique mais en tissu. Il est situé devant l'écran de votre ordinateur auquel il est fixé par son cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrêtent les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car ils sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges statiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien du filtre écran est très simple. Il se fait à l'aide d'un simple chiffon sec, non pelucheux.

SUPPORT ECRAN ORIENTABLE 250F
Support écran orientable à 360° de latitude et 20° de longitude. Très pratique.

UNIVERSAL PRINTER STAND 139F



Support universel pour tout type d'imprimante. Permet de ranger la rame de papier sous l'imprimante.

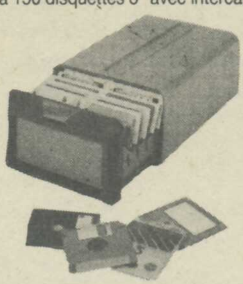
BOITES DE RANGEMENT

DD 14 .... 29F
Boite de 10 disquettes 3". Coloris gris.

YUD 35 .... 29F
Boite de 10 disquettes 3". Transparente.

DS 40L sans clé 69F
DS 40L avec clé 139F
Boite 40 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

MEDIABOX POSSO 139F
Boite de 40 à 150 disquettes 3" avec intercalaires.



C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboîter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.

YA 6090 sans clé 129F
YA 6090 avec clé 175F
Boite 90 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

JET EXECUTIVE 119F
Pochette 20 disquettes 3" type sacoche.

EXTENSIONS MÉMOIRES

EXTENSION VORTEX 256 Ko 1190F
Extension mémoire pour 464/664/6128. Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC. Vous pouvez alors travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar etc. Vous pouvez travailler avec une RAM virtuelle ultra rapide sous CPM 2.2.

EXTENSION VORTEX 512 Ko 1590F
Ses caractéristiques sont identiques à la précédente, mais en 512 Ko.

EXTENSION DK TRONICS 64 Ko 499F
Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM.

EXTENSION DK TRONICS 256 Ko 999F
Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM.

EXTENSION DK TRONICS 256 Ko 999F
Pour CPC 6128. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder au CPM.

STATION MICRO AMSTRAD

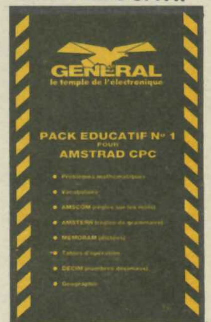
Pour les heureux possesseurs d'un micro AMSTRAD 464 ou 6128 équipé d'un moniteur couleur CTM-644, pour un prix très attractif, GENERAL leur propose :
UN ADAPATATEUR TELEVISION pour regarder leurs émissions favorites sur le moniteur couleur de leur micro ;
UN RADIO REVEIL PO/GO/FM pour se réveiller en musique, en rythme, de bonne humeur ;



UN JOYSTICK pour jouer (à deux si vous en avez déjà un) aux mille jeux disponibles sur les micros Amstrad ;
15 PROGRAMMES DE JEUX PALPITANTS
UN BUREAU pour ranger le tout, en gardant votre micro toujours prêt à jouer.
Compte tenu de la relative pénurie de ce produit, nous vous conseillons vivement de le réserver au magasin avant les fêtes de Noël !

OFFRE LIMITÉE 1290F
Cadeau GENERAL : COURS AUTOFORMATION CPC SUR DISQUETTE 3 POUCES

PACK EDUCATIF



pour AMSTRAD CPC avec lecteur disk - Problèmes mathématiques (CM1/CM2) - Vocabulaire (CM1/CM2/6e/5e - Amscom, règles sur les mots (CE1/CE2/CM1/CM2) - Amstern, règles de grammaire (CE1/CE2/CM1/CM2) - Memoram, dictées (CE2/CM1/CM2/6e) - Tables d'opération (CP/CE1/CE2/CM1/CM2/6e) - Decim, nombres décimaux (CE1/CE2/CM1/CM2/6e/5e) - Géographie (CM1/CM2/6e/5e/4e/3e).

195F au lieu de 295F

COURS AUTOFORMATION



PRINCIPAUX SUJETS TRAITÉS : Tout sur une bonne utilisation du clavier - La première instruction - Aide à la programmation - Introduction au basic - Couleurs et graphismes - production du son - Le lecteur de disquettes : disquettes, formattage, noms de fichiers, programmes sous forme de fichier ASCII, programmes protégés, sauvegarde de zones de la mémoire, fusion de programmes, suppression de fichiers, comment changer le nom des fichiers...

OFFRE SPECIALE POUR CPC 6128
195F au lieu de 345F

NOUVEAU / NOUVEAU / NOUVEAU / NOUVEAU

MUSIQUE : INTERFACE MIDI + SEQUENCEUR 8 PISTES **CLAVIUS**

Métronome - Bouclage sur chaque piste - MIDI sur les 16 canaux - Synchro MIDI - Pré-mixage des pistes - Sauvegarde des séquences - Fenêtres - Bloc-note. **1490F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS : L'ENFER DU JEU

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant sa première année d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels de Paris. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

LES COMPILATIONS DE MEGASOFTS CPC

LES GEANTS DE L'ARCADE 2
cassette : 109 F disquette : 189 F
STREET FIGHTER + SIDEARMS + BIONIC COMMANDO + GUNSMOKE + DESOLATOR + SCHAKLED

COMMAND PERFORMANCE
cassette : 139 F disquette : 189 F
MERCENARY + HARD BALL + ARMAGUEDON MAN + LEVIATHAN + BOBSLEIGH + SCHAKLED + TRANTOR + CHOLO + XENO + 10TH FRAME

SPACE ACE
cassette : 125 F disquette : 145 F
CYBERNOID + NORTHSTAR + ZYNAPS + TRANTOR + EXOLON + XEVIOUS + VENOM STRIKE BACK

TEN MEGA GAMES III
cassette : 125 F disquette : 145 F
LEADER BOARD + 10TH FRAME + LAST MISSION + FIRELORD + ROCK + RANARAMA + FIGHTER PILOT + IMPOSSIBLE + CITY SLICKER + DRAGON TALK

HISTORY IN THE MAKING
cassette : 235 F disquette : 279 F
LEADER BOARD + EXPRESS RIDER + IMPOSSIBLE MISSION + SUPER CYCLE + GAUNTLET + BEACH HEAD + INFILTRATOR + KUNG FU MASTER + SPY HUNTER + ROAD RUNNER + BRUCE LEE + GOONIES + WORLD GAMES + RAID

LES BEST DE US GOLD
cassette : 139 F disquette : 189 F
OUTRUN + GAUNTLET 2 + CALIFORNIA GAMES + 720° + ROLLING THUNDER

12 JEUX EXCEPTIONNELS
cassette : 119 F disquette : 139 F
CYNERNOID + DEFLECTOR + MASK + BLOOD BROTHERS + NEBULUS + HERCULES + NORTH STAR + EXOLON + LES MAITRES DE L'UNIVERS + VENOM STRIKE BACK + MARAUDER + RANARAMA

OCEAN DYNAMITE
cassette : 139 F disquette : 189 F
PLATOON + PREDATOR + KARNOV + CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL + SALAMANDER + DRILLER + GRYZOR

GAME, SET AND MATCH
cassette : 119 F disquette : 169 F
TENNIS + HYPER SPORT + PING PONG + FOOT + GOLF + BASEBALL + BOXING + POOL + SUPER DECATHLON

GAME, SET AND MATCH 2
cassette : 139 F disquette : 189 F
MATCH DAY II + BASKET MASTER + SUPER HANG ON + CHAMPIONSHIP SPRINT + TRACK AND FIELD + CRICKET + SNOOKER + GOLF

FORCES MAGIQUES
cassette : 139 F disquette : 189 F
LA PANTHERE ROSE + WESTERN GAMES + CLERVER AND SMART + OPERATION NEMO + DAKAR 4X4

LES AS DU CIEL
cassette : 139 F disquette : 189 F
ADVANCED TACTICAL FLIGHT + ACE + SPITFIRE 40 + TOMAHAWK + AIR TRAFFIC CONTROL + STRIKE FORCE HARRIER

FIST AND THROTTLES
cassette : 89 F disquette : 129 F
ENDURO RACER + BUGGY BOY + IKARI WARRIOR + DR DRAGON'S LAIR + THUNDERCATS

FRANK BRUNO'S BIG BOX
cassette : 119 F disquette : 169 F
FRANK BRUNO BOXING + AIRWOLF + BOMB JACK + SABOTEUR + GHOST'N GOBLINS

LES FUTURISTES
cassette : 139 F disquette : 189 F
BOB MORANE SCIENCE FICTION + SAPHIR + MINE AUX DIAMANTS + ANTHROPE

SIMULATION PACK
cassette : 139 F disquette : 185 F
GRAND PRIX 500 + QUAD + SUPERSKI

LES DEFIS DE TAITO
cassette : 129 F disquette : 189 F
TARGET RENEGADE + ARKANOID I + ARKANOID II + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAPFIGHT

GOLD SILVER BRONZE
cassette : 139 F disquette : 189 F
23 EPREUVES SPORTIVES

LEADERBOARD "PAR 3"
cassette : 139 F disquette : 159 F
LEADERBOARD + LEAD TOURNAMENT + W. CL. LEADERBOARD

KARATE ACE
cassette : 109 F disquette : 169 F
KUNG FU MASTER + BRUCE LEE + UCHIMATA + THE WAY OF TIGER + ADVENGER + SAMOURAI TRILOGY + THE WAY OF EXPLODING FIST

ELITE 6 PACK Nº 3
cassette : 89 F disquette : 139 F
DRAGONS LAIR 1 + DRAGONS LAIR 2 + ENDURO RACER + PAPER BOY + GHOST'N GOBLINS + TUER N'EST PAS JOUER

ARCADE ACTION
cassette : 109 F disquette : 179 F
BARBARIAN + RENEGADE + SUPERSPRINT + RAMPAGE + INTERNATIONAL KARATE 2

LES GEANTS DE L'ARCADE
cassette : 109 F disquette : 189 F
ROADRUNNER + INDIANA JONES + RYGAR + GAUNTLET DEEP DUNG

AMSTRAD GOLD HITS 3
cassette : 109 F disquette : 189 F
TRANTOR + SOLOMON'S KEY + WC LEADERBOARD + BRAVE STAR + RAMPART + CAPTAIN AMERICA

LES GREMLINS
cassette : 109 F disquette : 159 F
MASK 1 + MASK 2 + DEATH WISH 3 + BASIL DETECTIVE + DEFLECTOR + JACK THE RIPPER 2

LA COLLECTION KONAMI
cassette : 109 F disquette : 179 F
JACKAL + SHAOLIN ROAD + NEMESIS + JAILBREAK + YEAR KUNG FU + YEAR KUNG FU 2 + GREEN BERET + HYPER SPORT + PING PONG + KONAMI

TOP TEN COLLECTION
cassette : 89 F disquette : 139 F
SABOTEUR 1 + SABOTEUR 2 + SIGMA 7 + CRITICAL MASS + AIRWOLF + THANATOS + DEEP STRIKE + COMBAT LYNX + BOMB JACK 2 + TURBO ESPRIST

LES TRESORS DE US GOLD
cassette : 95 F disquette : 189 F
GAUNTLET + LEADERBOARD + INFILTRATOR + ACE OF ACES + METROCROSS

OCEAN STAR HITS 2
cassette : 89 F disquette : 139 F
ARMY MOVES + MUTANT + WIZZBALL + HEAD OVER HEALS + COBRA + TANK

ALBUM UBI SOFT
cassette : 95 F disquette : 139 F

OCEAN STAR HITS 1
cassette : 89 F disquette : 139 F

ALBUM EPYX
cassette : 95 F disquette : 185 F

ALBUM LORICIEL disquette : 139 F

ALBUM DIGITAL
cassette : 95 F disquette : 139 F

BEST OF ELITE 2
cassette : 89 F disquette : 139 F

ELITE 6 PACK Nº 2
cassette : 89 F disquette : 139 F

HIT PACK Nº 2
cassette : 89 F disquette : 139 F

IMAGINE ARCADE HITS
cassette : 95 F disquette : 139 F
ARKANOID + GAME OVER + MAD MAX + LEGEND OF KAGE + SLAP FIGHT + YEAR KUNG FU 2

OCEAN ALL STARS HITS
cassette : 89 F disquette : 139 F

LES AS DE L'ESPACE
cassette : 139 F disquette : 189 F
XEVIOUS + CYBERNOID + NORTH STAR + ZYNAPS + TRANTOR + EXOLON

SUPREME CHALLENGE
cassette : 119 F disquette : 159 F
TETRIS + ELITE + STARGLIDER + SENTINEL + ACE 2

LES NEWS MEGASOFTS

A 320
cassette : 135 F disquette : 185 F

ACTION SERVICE
cassette : 129 F disquette : 179 F

AFTER BURNER
cassette : 89 F disquette : 139 F

AIRBORNE RANGER
cassette : 179 F disquette : 215 F

ALIEN SYNDROME
cassette : 89 F disquette : 135 F

ARCADE WIZARD
cassette : 99 F disquette : 145 F

BARBARIAN (PSYNO)
cassette : 89 F disquette : 135 F

BARBARIAN 2
cassette : 85 F disquette : 129 F

BATMAN
cassette : 89 F disquette : 139 F

BLACKLAMP
cassette : 85 F disquette : 129 F

BOMBUZAL
cassette : 89 F disquette : 139 F

BUTCHER HILL
cassette : 89 F disquette : 139 F

CARRIER COMMANDO
cassette : 139 F disquette : 189 F

CHICAGO 30'S
cassette : 109 F disquette : 145 F

CORPORATION
cassette : 89 F disquette : 135 F

CRAZY CARS
cassette : 129 F disquette : 169 F

DARK FUSION
cassette : 89 F disquette : 139 F

DOUBLE DRAGON
cassette : 89 F disquette : 139 F

DRAGON NINJA
cassette : 109 F disquette : 145 F

DYNAMIC DUO
cassette : 109 F disquette : 139 F

ECHELON
cassette : 85 F disquette : 135 F

EMMANUELLE disquette : 189 F

FERNANDEL MUST DIE
cassette : 89 F disquette : 135 F

FINAL COMMAND
cassette : 129 F disquette : 175 F

FISH
cassette : 129 F disquette : 185 F

FOOTBALL MANAGER 2
cassette : 89 F disquette : 135 F

GALACTIC CONQUEROR
cassette : 125 F disquette : 160 F

GARY L. HOT SHOOT
cassette : 89 F disquette : 129 F

ZOMBIE
Cassette **140 F** Disquette **169 F**
Les morts vivants envahissent la planète et se nourissent de la chair des vivants. Vous vous sauvez en hélicoptère mais vous allez manquer d'essence. Votre but : en trouver. Mais attention, gare aux Freak's Angels.

ZOXAN
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
12 jours de combats et de voyages dans l'espace où il faut détruire tous les vaisseaux ennemis avant d'arriver sur Hullm. Puis, vous allez tenter de délivrer les habitants d'Hullm. Découvrez les passages secrets, évitez les gardes et les labyrinthes.

ZUB
Cassette **44,90 F**
Malgré votre réputation de tire au flanc, le roi ZUB vous charge d'une mission à travers l'espace. Voyageant par téléporteur, vous devez affronter des robots sans âme et sans pitié. Musique, graphisme et effets spéciaux dus à l'apesanteur sont très réussis.

1001 BC
Cassette **195 F** Disquette **199 F**
Encore un best seller de chez ERE INFORMATIQUE. Pour ceux qui ont aimé SRAM ou PACIFIC, 1001 BC est une odyssée qui les passionnera. Bruitage et graphisme très propres.

FUTUR NIGHT
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
GREMLINS a signé là un bon jeu d'aventure dans la veine de FAIRLIGHT. Il y a également de l'arcade. Graphisme, bruitage et animation parfaits.

LE MYSTERE DE PARIS
Disquette **195 F**
Une machine infernale au cœur de Paris. JAMES DEBUG doit lutter contre les pièges de la ville et du temps afin de vaincre ce complot diabolique. Un jeu nouveau à chaque partie.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

AMERICA'S CUP
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de voile très connu des fanas. Vous participez à l'AMERICA'S CUP ce qui n'est pas rien. A vous de piloter au mieux votre voilier en fonction du temps, du vent, des courants, etc...

5A SIDE SOCCER
Cassette **44,90 F**
Encore un jeu de FOOTBALL et à un prix foudroyant. La qualité n'est pas négligée et vaut largement certains jeux coutants plus du double. N'existe malheureusement pas en disquette.

ATHLETE
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
LORICIELS, le génial éditeur de logiciels français a sorti enfin un logiciel de simulation sportive pluridisciplinaire. ATHLETE est saisissant de réalisme et mettra à rude épreuve vos joysticks. Vive les microswitchs.

FRAME
Cassette **125 F** Disquette **179 F**
Super jeu de bowling. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Graphisme superbe. A conseiller aux fans de MACADAM BUMPER et autres COBRAZ PINBALL.

HYPER BOWL
Cassette **29,90 F**
Super jeu de bowling de MASTERTRONICS. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Excellent graphisme. Prix très compétitif.

JEUX SANS FRONTIERES
Cassette **109 F**
Le célèbre jeu de la télé sur logiciel. Série de nombreux jeux très distrayants. Ce vrai jeu familial se joue à plusieurs.

KONAMI'S GOLF
Disquette **180 F**
Grand simulateur de golf, de loin le meilleur pour AMSTRAD. Exercez vous sur ce 18 trous et vous deviendrez un virtuose du club. Plusieurs niveaux de difficulté. Très beau graphisme.

LEADER BOARD
Cassette **120 F** Disquette **175 F**
US GOLF a signé avec LEADER BOARD un de ses plus beaux logiciels. Cette simulation sportive de golf vous fera croire que vous êtes le nouveau Ballesteros des greens. Beaucoup de difficultés et de doigté pour parvenir au 18e trou. Bonne chance.

LEADER BOARD TOUR
Cassette **60 F F** Disquette **115 F**
La suite de LEADER BOARD avec un circuit sur les principaux terrains de golf. Le tout à un prix vraiment compétitif.

VOLLEY BALL
Cassette **140 F** Disquette **198 F**
Possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur ou bien simplement de regarder l'ordinateur jouer tout seul. Le scrolling de l'écran s'adapte à merveille aux différents mouvements de la balle et des joueurs sur tout le terrain.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeu de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

THAI BOXING
Cassette **89 F** Disquette **129 F**
Les boxeurs thailandais sont renommés pour leur agilité. Les coups foudroyants du karaté et les dons de la boxe réunis dans un seul but, infliger le plus de douleur possible à l'adversaire. Six décors fantastiques.

UCHIMATA
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Simulation de judo en 3D. Le consultant technique d'UCHIMATA n'est autre que BRIAN JACKS, ceinture noire. Il a gagné 11 fois les championnats d'Angleterre. Prises époustouflantes, séquences animées encore jamais vues.

YEAR KUNG FU 2
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
Dans YEAR KUNG FU, vous avez appris à survivre aux attaques des maitres en art martiaux. Dans YEAR KUNG FU 2, vous devez vous mesurer à des adversaires encore plus redoutables et encore mieux armés.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LA BATAILLE DES BREVETS
Cassette **199 F** Disquette **229 F**
Excellent logiciel économico-éducatif. Ce jeu de simulation économique réalisé par l'éditeur MPS remporte un vif succès. Il ne présente pas trop de difficulté pour les jeunes amateurs.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

ACADEMIX
Disquette **169 F**
Dans le même style que TAUCETI, nous sommes en 2213. Pour réussir son diplôme de pilote, il faut réaliser sur un simulateur 20 missions en 5 niveaux. Réflexes, rapidité, finesse, telles sont les qualités exigées pour devenir un bon pilote.

ACE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de pilotage et de tir. Un des meilleurs du genre. Vous devez bombarder les unité ennemies au sol et échapper aux attaques de l'adversaire. Une mission de combat fascinante.

ACE OF ACES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Du tir pur. Pour les fanas du joystick, ça barde. Les ennemis sont partout et seul un tir d'enfer vous permet de vous en tirer. Excellents graphisme et bruitage.

ACROJET
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur d'acrobaties aériennes. Vous êtes pilote etr vous vous inscrivez au décathlon ou au pentathlon des championnats d'acrobatie. Votre score varie en fonction de votre talent à réaliser les figures imposées. Vous serez aussi noté pour vos atterrissages et décollages. Pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

BLUE WAR
Disquette **200 F**
Simulateur de pilotage de sous-marin. BLUE WAR vous permet de torpiller les convois ennemis mais gare aux escorteurs et aux charges sous-marines. Très distrayant.

ENDURO RACER
Cassette **105 F** Disquette **150 F**
Le simulateur fait de vous un pilote de motocross dans une course d'enduro. Très amusant. Un best seller parmi les meilleurs simulateurs, créé par l'éditeur américain ACTIVISION.

FORMULA ONE SIMULATEUR
Cassette **29,90 F**
Simulateur de courses de voitures de formule 1. Bien que moins sophistiqué que 3D GRAND PRIX, ce logiciel satisfera les fanas de pilotage à petit budget.

GRAND PRIX 500CC
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Super course de moto de chez LORICIELS. Vous avez deux tableaux, l'un pour votre adversaire, l'autre pour vous. Effet saisissant, gare aux chutes à 200 km/h. Beaucoup moins dangereux toutefois que dans la réalité.

INFILTRATOR
Cassette **119 F** Disquette **189 F**
Simulateur de vol d'hélicoptère mais aussi mission d'espionnage dans une base ennemie. Très réaliste. Choix de plusieurs missions. Apprentissage. Une fois pénétré dans la base à l'aide de faux papiers, il va vous falloir prendre en photo des documents confidentiels.

MLM 3D
Cassette **160 F** Disquette **220 F**
Simulateur de conduite de véhicule lunaire de chez CHIP. Pilotez sur la lune sans danger grâce à votre joystick. Très amusant. Excellent graphisme.

SCALECTRIX
Cassette **109 F** Disquette **160 F**
Simulateur de course automobile où vous créez le circuit. Se joue à 1 ou à 2. Vous pouvez percuter, pousser ou même écraser l'autre voiture. 3 sortes de courses, différentes longueurs de lignes droites, véritable effet de dérapage.

SILENT SERVICE
Cassette **99 F** Disquette **159 F**
Un simulateur de sous-marin dans le Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Votre mission est de trouver les navires japonais sur une mer déchainée. Mais l'adversaire est corriace et gare aux mines.

SPEEDKING
Cassette **29,90 F**
Superbe course de motos. Vous avez 19 concurrents particulièrement déterminés. Amusez-vous à défier leurs performances à plus de 200 km/h. Bonne chance.

SUPER CYCLE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Encore un bon simulateur de chez EPIX. 18 concurrents, une course à plus de 200 km/h. Gare à la chute ou aux glissades dans les virages.

TOP GUN
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Vous êtes aux commandes d'un bombardier F14 TOMCAT. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un adversaire et déjouer leurs manœuvres en les abattant d'un seul coup avec un missile ou grâce à des tirs de mitraillette successifs.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

PSYCHOTEST
Cassette **100 F** Disquette **135 F**
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines, PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

STRATEGY
Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.
distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

ARMYMOVES
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Une simulation de guerre qui ressemble plutôt à un jeu d'arcade tant l'action est rapide. La réflexion n'est cependant pas absente de ce jeu qui devrait séduire les fanas de wargames. Un dernier bon point, l'éditeur est OCEAN, ce qui est un critère de qualité.

BATTLEFIELD GERMANY
Cassette **119 F** Disquette **199 F**
En 1989, un conflit éclate entre l'est et l'ouest. Les Français arrivent avec la F.A.R. (Force d'Action Rapide). L'écran est divisé en module géographique correspondant à la nature du terrain. Se joue seul ou à deux. Une option nucléaire peut être choisie. Excellent wargame.

HMS COBRA
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Super bataille navale avec cartes et plans d'une attaque navale pendant la dernière guerre entre l'aviation, un escorteur, des sous-marins, etc... Très intéressant et excellent graphisme. Magnifique présentation dans un grand coffret.

SENTINEL
Cassette **125 F** Disquette **180 F**
Encore un bon jeu de stratéfie de FIREBIRD. Le but est de remplacer la sentinelle dans sa fonction de régisseur du parc. Vous choisissez un numéro de parc de 1 à 9999. Attention aux robots et objets suspects.

TOBROUK 42
Cassette **115 F** Disquette **195 F**
Les forces de l'Axe et les Britanniques s'affrontent pour la possession de Tobrouk. Il est possible de jouer à deux ordinateurs. Dans ces conditions, vous ne pouvez apercevoir les forces de l'adversaire qu'au moment de l'affronter. Passionnant.

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLY
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera le souffle.

ORTHOCRACK
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
Devenez un crack de l'orthographe grace à ce logiciel de chez HATIER. Nombreuses dictées. Logiciel pas trop rébarbatif et pour tous les âges.

ORTHOGRAPHE CE 2
Cassette **190 F** Disquette **295 F**

ORTHOGRAPHE CM
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
Cours d'orthgraphe de chez HATIER. Dictées, conjugaison, un peu de grammaire, les singuliers, les pluriels, etc...

LES QUATRE SAISONS
Disquette **210 F**
Logiciel éducatif de coloriage et de maniement de la palette des couleurs. Pour tous les jeunes (4 à 5 ans).

REUSSIR EN ORTHGRAPHE
Disquette **250 F**
Conçu pour le niveau CM 2, voici un logiciel à mettre entre les mains de ceux qui sont rétifs à l'orthographe. Chaque erreur est expliquée par des règles et des graphiques permettent de se juger. Très sérieusement réalisé.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

MUSIC SYSTEM
Cassette **200 F** Disquette **250 F**
Ce logiciel dessine la partition, reproduit le morceau que vous avez imaginé, transforme le clavier en synthétiseur. Vous pourrez réaliser pratiquement tous vos rèves dans le domaine de la création musicale.

THE ADVANCED MUSIC SYSTEM
Disquette **350 F**
Ce logiciel, qui est la suite de MUSIC SYSTEM de chez RAINBRID, permet de relier jusqu'à treize musiques et d'imprimer des partitions. Une option permet en plus d'imprimer à la suite plusieurs partitions non "linkées" (reliées).

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

AGENDA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
L'AGENDA de chez LOGYS est, comme son som l'indique, un répertoire sous forme de fichiers. Une sélection multicritères permet de répertorier en fonction du nom, de l'adresse ou de la date.

BUDGET
Disquette **220 F**
Ce logiciel est sans doute l'un des plus vendu de gestion familiale. Il vous permettra de tenir vos différents comptes en vue de boucler sans soucis votre budget financier. Très utile pour ceux qui ont parfois des fins de mois difficiles.

CARNET D'ADRESSE
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Ce logiciel de chez LOGYS est un fichier multicritères qui vous permettra de répertorier des adresses, des noms et diverses informations à votre convenance. Petit logiciel facile à utiliser pour ceux qui souhaitent s'initier à la programmation informatique.

FINANCIUS
Disquette **290 F**
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

THE ADVANCED OCP ART STUDIO
Disquette **250 F**
Choix de brosses, génération et déformation de formes, loupe, 25 niveaux de gris, trames diverses. Il s'agit de l'un des plus récents et des meilleurs logiciels graphiques pour CPC. On se croirait avec un Atari ST.

THE ADVANCED ART STUDIO
Disquette **278 F**
Logiciel graphique idéal pour réaliser des dessins animés. Avec ce logiciel, vous avez la plupart des fonctions du dessin en 3D, plus une infinité d'autres options qui vous permettent de réaliser des effets spéciaux tout à fait étonnants.

CAO
Cassette **340 F** Disquette **430 F**
Logiciel de chez LORICIELS GRAPHIQUE de dessin en 3D. Il vous permettra d'accéder au domaine du dessin industriel et du graphisme artistique élaboré. Un logiciel de conception assistée par ordinateur à un prix très raisonnable.

DESSIN 3D
Disquette **269 F**
Ce logiciel français de chez FIL vous permettra de dessiner en 3 dimensions d'une façon distrayante et aisée grâce à des icones et de multiples fenêtres. Grande rapidité d'exécution.

EXPLORATEUR 3D
Disquette **290 F**
Utilitaire graphique de chez ERE. Encore un logiciel en 3D de conception très récente. Il est certain que le dessin en 3D sur AMSTRAD a fait de gros progrès sur le plan de la facilité d'utilisation depuis 3 ans.

GRAPHIC CITY
Cassette **210 F** Disquette **249 F**
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indéxés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

ACCESS II
Disquette **370 F**
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

AMX 3S ZICON
Disquette **299 F**
Logiciel de dessin en 3D sur AMSTRAD CPC avec la souris AMX. Il permet la rotation, le zoom et le dessin des faces cachées.

AMX UTILITIES
Disquette **299 F**
Utilitaire d'extension des capacités graphiques et de programmation de l'imprimante avec la souris AMX.

ECHOSOFT
Cassette **345 F** Disquette **395 F**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc...

ELECTRIC LANTERN SHOW
Disquette **195 F**
Logiciel permettant la recopie d'écran, en changeant les caractères et les modes, pouvant servir des posters sur imprimante, compacteur d'images, fonction zoom.

HERCULE
Disquette **250 F** Incrustateur **80 F**
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
Cassette **200 F** Disquette **240 F**
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramètrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE
Disquette **290 F**
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

MEPHISTO
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

RAMDISC
Disquette **250 F**
Utilitaire édité par MICRO C permettant d'utiliser des 64 Ko de mémoire virtuelle comme un second lecteur avec toutes les commandes AMS DOS. Excellent pour les programmeurs.

TAPE LEADER
Cassette **175 F**
Ce logiciel duplique vos bandes magnétiques avec un choix de 10 vitesses de sauvegarde. Durant la duplication, les renseignements sont affichés à l'écran. Fichiers avec en-tête, sans en-tête, fichiers au format spécial. TAPE LEADER transforme les formats spéciaux au format AMSTRAD pour vous permettre de tout tranférer sur disque et de ne plus avoir de problème de chargement.

TRANSLOCK I
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Programme de transfert complet pour mettre sur disque les logiciels protégés par le système SPEEDLOCK. Vous pourrez facilement reconnaitre cette protection en remarquant le nom du 2e fichier.

TRANSLOCK II
Disquette **225 F**
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

VIEWTEXT
Cassette **135 F**
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? VIEWTEXT affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez plus pour envoyer vos solutions aux magazines.

ZENITH
Disquette **250 F**
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de 4 programmes par face. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire) en un minimum de place.

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

M'ENFIN
Cassette **159 F** Disquette **210 F**
UBISOFT a créé avec M'ENFIN, tiré de GASTON LAGAFFE, célèbre personnage de bandes dessinées de Dupuis, un logiciel de jeux de société. Il s'agit d'une sorte de Cluedo ou énigme policière.

TENSIONS
Cassette **149 F** Disquette **189 F**
Jeu de poker graphique animé. TENSIONS met en scène plusieurs joueurs (6 en plus de vous). Dotés d'un talent de stratégie redoutable, il ne s'agit pas seulement de gagner de l'argent mais d'assister au strip tease d'une charmante personne.

TRIVIAL PURSUIT
Cassette **220 F** Disquette **290 F**
Une super compétition, à jouer seul ou en famille. Des questions sonores et musicales, graphiques ou avec texte pour vous taquiner et vous amuser.

VEGAS POKER
Cassette **29,90 F**
Jack pot de chez MASTERTRONICS. Un bon jeu classique qui devrait vous combler. A jouer à plusieurs et à vous la fortune.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartés, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

BIG 4
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Super compilation d'UBISOFT comprenant 4 logiciels : Combat Lynx, Turbo Esprit, Saboteur, Crystalmass.

MASTERTRONICS Nº 1
Disquette **99 F**
Speed King, Golden Talisman, The Appentice.

MASTERTRONICS Nº 2
Disquette **99 F**
Storm, Formula One Simulator, Molecule Man.

MASTERTRONICS Nº 3
Disquette **99 F**
Into Oblivion, Caves of Doom, Finders Keepers.

GOLD HITS Nº 2
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Break Thru, The Goonies, Golf, Desert Fox, Avenger.

HITS COLLECTION
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
4 jeux de chez CHIPS : Zaxx, Buggy 2, MLM 3D, Devil's Castle.

HITS Nº 1
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

HITS Nº 2
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5e Axe, Tennis.

HITS Nº 3
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

HIT PACK 1
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Bomb Jack, Airwolf, Franck Bruno Boxing, Commando.

HIT PACK 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Scoobidoo, 1942, Antiriad, Jet Set Willy.

KONAMI'S COIN-OP HIT
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Jeux de KONAMI : Ping Pong, Golf, Mikie, Year KungFu, Green Beret.

LES LAUREATS
Cassette **175 F**
Compilation US GOLD : Cauldron 2, Silent Service et Green Beret.

MGT + BACTRON
Disquette **250 F**
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

MICROPOOL HITS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Compilation de chez MELBOURNE : Red Hawks, Starion, Rock Wrestle, Exploding Fist.

THE MILLION 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
3 jeux : Fighter Pilot, Kunf Fumpster, Rambo.

NOW GAMES IV
Cassette **109 F**
5 jeux de chez VIRGIN : Nick, Sorcery, Code Name Mat, Every one's a wally, View to a kill.

OCEAN'S ALL STAR HITS
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

PACK JEUX Nº 2
Cassette **145 F** Disquette **195 F**
Compilation de 4 jeux FIL : Sorcery, Cauldron II, Revolution, Great Escape.

PAQUET CADEAU FIL
Disquette **195 F**
Compilation de 3 bons jeux dans un coffret superbe : Gunfright, V, The way of the tiger.

STARGAMES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
4 titres : The way of the tiger, Beach end II, Barry Mac Guigan Boxing, Rescue on Fractalus.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéressant pour les célibataires en manque d'idées.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

L'ANIMALIER
Disquette **195 F**
Reconaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprennez à reconnaitre les animaux à vos chères petites têtes blondes. Bon graphisme.

ASSIMIL
Cassette **570 F** Disquette **590 F**
La célèbre méthode ASSIMIL pour apprendre l'anglais enfin disponible pour AMSTRAD. Plus qu'une pédagogie scolaire, la méthode ASSIMIL vous apprend rapidement l'anglais courant qui vous permettra de vous faire comprendre lors de votre prochain voyage à Londres.

CALCUL MENTAL
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Pour tous les jeunes, CALCUL MENTAL de chez LOGYS exercera les réflexes tout en les distrayant.

CALCUL CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F F**
Le programme de calcul de CE 2 sur disquettes ou cassettes par EUROGICIEL : clair, vivant, bien expliqué par le spécialiste des logiciels scolaires.

CALCUL CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Un programme EUROGICIEL.

CALCUL CM2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Cet excellent logiciel EUROGICIEL, maison spoécialisée dans le logiciel scolaire, reprend les programmes de CM2 de l'Education Nationale sur le plan des maths.

CALCUL ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Logiciel éducatif de EUROGICIEL. La préparation à l'entrée en 6e est capitale pour les élèves. Ce logiciel clair et simple devrait les aider à passer ce seuil difficile.

CAPUCINE
Disquette **209 F**
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les touts petits (3 à 5 ans).

COLORIAGE
Cassette **100 F**
Logiciel EUROGICIEL pour les touts petits (3 à 5 ans). Très bien fait et distrayant.

COLORIAGES + ENSEMBLES
Disquette **295 F**
Encore un logiciel pour enfants de 3 à 5 ans édité par EUROGICIEL. Idéal en cours préparatoire.

ENSEMBLES
Cassette **99 F**
Logiciel éducatif d'EUROGICIEL sur les ensembles. Facile et clair même pour les parents.

EQUATIONS
Cassette **180 F** Disquette **225 F**
Algèbre pour classes de 3e et 2e de chez MICRO C.Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à N équations, P inconnus.

ESPACES ET SOLIDES
Disquette **199 F**
Niveau 1ère et Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation des solides dans l'espace avec choix des angles de perspectives.

FRANCE GEO
Cassette **150 F** Disquette **250 F**
Logiciel de géo de la France pour les jeunes de 7 à 10 ans. Connaissance des villes, des fleuves, des rivières, des montagnes. Très facile à utiliser avec questionnaire.

GEOMETRIE PLANE
Disquette **225 F**
Niveau 4e à Terminale édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homéothétie, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, cercle).

GRAMMAIRE CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
EUROGICIEL, avec l'aide d'enseignants, a mis au point cette excellente série de logiciels scolaires sur la grammaire. Chaque cours représente un trimestre.

GRAMMAIRE ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Logiciel d'EUROGICIEL. Les règles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquées. EUROGICIEL fait ici un excellent travail pédagogique. Il est vrai que tous ses logiciels ont été créés par des enseignants.

LECTURE EFFICACE
Disquette **290 F**
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Réalisé par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemanderont ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

MATHS COLLEGE
Disquette **290 F**
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6e. Toujours utile.

MATHS ECOLE
Disquette **290 F**
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

MATHS 6
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classe de 6e. Egalement intéressant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symétries orthogonales.

MATHS 5/4
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classes de 5e et 4e de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations.

MATHS 3
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Algèbre pour classe de 3e de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes linéaires 2,2, calcul sur les racines carrées, notions de trigonométrie.

MATHS SECOND CYCLE 1
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Niveau seconde à terminale. Edité par MICRO C. Equations du second degré avec interprétation graphique, courbes Y=F (X) avec choix du repère et des unités, intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices, suites récurrentes avec graphiques, fonctions réciproques.

MATHS SECOND CYCLE 2
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Algèbre de seconde à terminale. Edité par MICRO C. Image par application affinée, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposées, courbes définies par morceaux, familles de courbes, courbes planes (cinématique), courbes définies par une intégrale.

MEMO
Cassette **100 F** Disquette **180 F**
Logiciel éducatif d'apprentissage de la mémoire pour les 5/6 ans. Ce logiciel a été fait par des enseignants pour le compte d'EUROGICIEL.

OBJECTIF CALCUL CP
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
OBJECTIF CALCUL COURS PREPARATOIRE de chez HATIER, le spécialiste des manuels scolaires est, comme son nom l'indique un logiciel destiné aux jeunes enfants qui entrent au cours préparatoire. Très distrayant pour apprendre à compter.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

AMX MAGAZINE MAKER
Cassette **1759 F**
AMX MAGAZINE est un système complet d'édition compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO.

AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'insérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Encore un logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

PAYE
Disquette **590 F**
Ce logiciel de chez LOGYS édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise comportant jusqu'à 50 salariés. Permet également d'éditer le journal des payes et calcule les différentes charges salariales et patronnales.

SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

LA SOLUTION
Disquette **950 F**
Compilation de 3 logiciels de MICRO APPLICATIONS : Calcumat, Datamat et Textomat.

SYSTEM EXPERT
Disquette **360 F**
Pour ceux qui ont des diagnostics, des études à réaliser et qui souhaitent s'initier à l'intelligence artificielle, SYSTEM EXPERT de LORICIEL constituera une bonne base de réflexion et certaines applications sont possibles.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE

FLOOPY N° 1
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 2
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 3
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 4
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

Journal sur disquette 3 pouces pour AMSTRAD avec des informations, des petits programmes de jeux, des utilitaires. Une formule qui remporte un vif succès.

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1
C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7 **129 F**
Pour ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples.

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
Micro Application N° 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD PSI - 1er volume
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128
1er volume - Système de base PSI
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action. Code 8830 **58 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES
SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES
SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **82 F**

AMSTRÀD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES
SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME SYBEX
Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 SYBEX
Ce livre décrit la version disponible sur 464, 664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M SYBEX
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128 Micro Application N° 15
Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128
Micro Application N° 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128
Micro Application N° 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels.
Code 8811 **199 F**

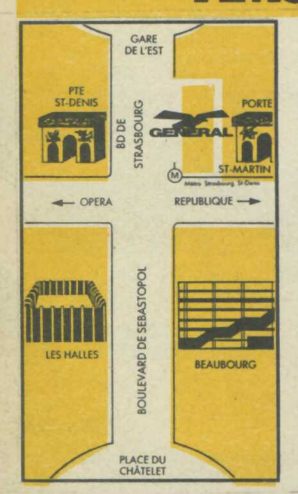
PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC
Micro Application N° 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC.
Code 8710 **179 F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ACHETER UN AMSTRAD PC CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE AMSTRAD PC INDEPENDANT EN FRANCE !



le magasin est ouvert tous les jours, sauf le dimanche
de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

10, boul. de Strasbourg, 75010 Paris ☎ 42.06.50.50
métro Strasbourg/St-Denis (parking à proximité)

NOUVEAU ! / NOUVEAU !
LECTEUR EXTERNE 5 P 1/4
pour Amstrad PC 2086 (garantie 2 ans) **1690F**

L'AFFAIRE DU MOIS
LECTEUR EXTERNE 3 P 1/2
720 Ko / modèle RF 302 BA / garantie 2 ans
pour Amstrad PC 1512 / 1640 **1490F**

PROMO AMSTRAD FEVRIER
PC 1512 SD MONO + INTEGRAL PC + DMP 3160 .... **6990F**
PC 1512 DD COULEUR + INTEGRAL PC + DMP 3160 .... **8990F**

OPERATION COUP DE BALAI SUR MATERIEL EN EXPO AU MAGASIN

Machines en expo. au magasin. 2 mois de fonctionnement. Mêmes garanties que le matériel neuf. Quantités limitées.

PCW 8256 .... 4300F
PCW 8512 .... 5350F
PCW 9512 .... 5800F
PC 1512 SD monochrome 4900F
PC 1512 SD couleur 6800F
PC 1512 DD monochrome 6300F
PC 1512 DD couleur 8500F
PC 1640 SD monochrome 6300F
PC 1640 SD couleur 9300F
PC 1640 DD monochrome 7800F
PC 1640 DD couleur 11000F
PC 1640 HD20 mono. 10600F
PC 1640 HD20 couleur 14000F

OFFRES BUDGETS DISQUETTES VIERGES POUR PC, PPC, PCW

Ces offres forment un ensemble composé d'un lot de disquettes vierges et d'un coffret de rangement (les disquettes sont conditionnées par 10 pièces avec étiquettes, il ne s'agit pas de disquettes en vrac). Marque à notre choix, selon arrivages.

OFFRE BUDGET DISKS PC N° 1 269F
La disquette 5P1/4 DFDD .... 2,60 F pièce
Pour 50 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139 F = 269 F
soit 2,60 F la disquette 5 P 1/4 DF DD

OFFRE BUDGET DISKS PC N° 2 415F
La disquette 5P1/4 DFDD .... 2,20 F pièce
Pour 100 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 195 F = 415 F
soit 2,20 F la disquette 5 P 1/4 DF DD

OFFRE BUDGET DISKS PPC N° 3 439F
La disquette 3P1/2 DFDD .... 7,50 F pièce
Pour 40 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139 F = 439 F
soit 7,50 F la disquette 3 P 1/2 DF DD

OFFRE BUDGET DISKS PPC N° 4 735F
La disquette 3P1/2 DFDD .... 7,00 F pièce
Pour 80 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 175 F = 735 F
soit 7,00 F la disquette 3 P 1/2 DF DD

OFFRE BUDGET DISKS PCW N°5 489F
La disquette 3 P DFDD .... 14,00 F pièce
Pour 25 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139 F = 489 F
soit 14,00 F la disquette 3 P DF DD

OFFRE BUDGET DISKS PWC N°6 850F
La disquette 3 P DFDD .... 13,50 F pièce
Pour 50 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 175 F = 850 F
soit 13,50 F la disquette 3 P DF DD

OFFRES IMBATTABLES PC MARS 89

Cours d'AUTOFORMATION avec 2 disquettes 195F
Cable interface pour relier le PPC à un moniteur PC 1640 .... 250F
Cable interface pour relier le PPC à un moniteur PC 1512 .... 250F
Adaptateur Péritel AMSCOLOR pour relier une unité centrale PC 1512 à une TV couleur munie d'une prise Péritel 690F
Adaptateur Péritel AMSCOLOR pour relier une unité centrale PC 1640 à une TV couleur munie d'une prise Péritel 890F
Joystick + carte interface PC pour PC 1512 / PC 1640 .... 349F
Souris compatible Microsoft pour PC 1512 / PC 1640 .... 595F
Interface Minitel/Imprimante compatible PC (buffer 8Ko intégré) 1390F
Lecteur disquettes 3"1/2 720Ko DF + kit montage PC 1512/1640 .... 1290F
Lecteur disquettes 5"1/4 360Ko DF + kit montage PC 1512/1640 .... 845F
18 RAMS mémoire 4164 120 nanos 1150F
(pour étendre le PC 1512 en PC 1640, montage très simple, sans soudure)

Lot de 3 rubans pour imprimante CITIZEN 120 D 150F
Lot de 3 rubans pour imprimantes AMSTRAD DMP 2160/3160 .... 150F
Lot de 3 rubans pour imprimante PCW 180F
Lot de 3 rubans pour autres imprimantes .... Prix spéciaux, nous consulter
Tapis souris MOUSE MATE en néoprène 65F
Bombe spéciale COMPUNETT pour nettoyer votre ordinateur 79F
Bombe spéciale PRINTER 66 pour nettoyer votre tête d'imprimante 79F
Disquette de nettoyage 5"1/4 .... 99F
Rame listing blanc bande caroll autodétachable (500 feuilles) 79F
Véritable 21x29,7 cm : format 11"4/6 et non 11" (21x28cm) ou 12" (21x30,5 cm).
Tiroir clavier PC "KEYBOARD STORAGE" 495F
En tôle laquée, se met sous l'unité centrale.
Onduleur 150 VA VOLTER spécial Amstrad PC 2590F



Amstrad PCW 8256

ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M+ avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M+, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40% supérieure à celle d'un écran standard 80×24.

Disquettes.

Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M+.

Imprimante.

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que: espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.



Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
3997 F HT
4741F
A CREDIT CETELEM
740F au comptant
+ 24 mensualités de **211,10F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40F

REVOLUTIONNAIRE

Ruban carbone noir MULTITRACK pour IMPRIMANTE PCW 79F

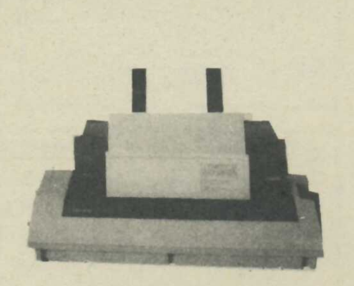
Jusqu'ici, les rubans carbone pour imprimantes matricielles avaient l'effet désagréable de détruire la tête matricielle des imprimantes à impact. Ce ruban évite enfin ce problème et donne à votre frappe une brillance et une netteté pratiquement identique à une imprimante à marguerite, ce qui n'est pas le cas pour le ruban textile fourni d'origine avec la machine. Indispensable pour ceux qui veulent une frappe professionnelle.

Amstrad PCW 8512

l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512.**

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maitrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maitriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.





CADEAU AVEC CHAQUE PCW : INTEGRALE PCW (valeur 2130F)
Gestionnaire complet pour PCW 8256, 8512 et 9512. Comprend la comptabilité généralisée ALIENOR, le tableur CALCOMAT, le logiciel graphique PCW GRAPH et le gestionnaire de fichiers MASTER FILE 8000.

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
4997 F HT
5930F TTC
A CREDIT CETELEM
930F au comptant
+ 30 mensualités de **222,40F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

AMSTRAD PCW 9512

La caractéristique principale du PCW 9512 par rapport aux PCW 8256/8512 est l'imprimante qui est ici à marguerite. C'est une 20 CPS à marguerites interchangeables type Diablo 630. Le chariot est un 132 colonnes avec tracteur intégré et chargeur 1 feuille automatique. La parfaite qualité courrier obtenue fera taire les détracteurs des PCW 8256 / 8512 qui n'étaient pas totalement satisfaits de l'imprimante matricielle. L'imprimante est capable d'imprimer en bold, en double frappe, en "Superscript" et "Subscript" (fort utile pour les formules mathématiques). L'écran du moniteur affiche en blanc à la différence des PCW 8256/8512 qui affichaient en vert. Il est à haute résolution avec un affichage de 90x32 caractères. L'affichage blanc est plus lisible et la transition du papier à l'écran est moins fatigante. Un nouveau clavier de 82 touches permet d'utiliser avatageusement la rapidité et les nouvelles facilités du nouveau logiciel de traitement de texte LOCOSCRIPT II. Ce dernier est équipé de menus déroulants, évitant le besoin d'apprendre une série compliquée d'instructions pour le traitement de texte. 512K de RAM avec un disque de 1 Mégabits non formaté (720Ko formaté) au format traditionnel 3 pouces avec un indexage pour 250 fichiers séparés. Avec une page moyenne comprenant entre 1000 et 1500 caractères, on peut stocker 700 pages de texte sur une disquette. Il y a aussi un emplacement pour un 2e drive. Un port parallèle Centronics est intégré ainsi qu'un port d'extension pour l'interface parallèle série PCS 8256. Cela signifie que d'autres imprimantes (jusqu'à 4) peuvent être utilisées. Il y a des drivers d'imprimantes disponibles fournis pour l'imprimante EPSON FX et le standard DIABLO. Bien que destiné à fonctionner seul, des modems sont disponibles afin de faire communiquer entre eux plusieurs PCW.



La machine prête à l'emploi, avec LOCOSCRIPT II :
5490F HT
soit **6510F TTC**
Paiement en 4 fois, sans frais, après acceptation du dossier Cetelem

CADEAUX :
1 RAME DE PAPIER
+ 1 RUBAN IMPRIMANTE
GARANTIE 2 ANS

Le logiciel LOCOSCRIPT II fourni avec la machine comprend plusieurs ajouts par rapport à Locoscript I : un programme de mailing étiquettes, Locospell, un dictionnaire de 78000 mots.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PROFESSIONNEL AMSTRAD PC 1512

COMPATIBILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maitrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur comptible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et le mémoire de masse (simple lecteur, double lecteur) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie.

LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16 niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

EXTENSIONS

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

PRISES

Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.

G E M

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les icones pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps.
Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra). GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.



Acheter un PC, c'est bien.
Encore faut-il l'alimenter en softs.
GENERAL y a pensé avec
LES INDISPENSABLES

CADEAU GENERAL

avec les PC 1512/1640

Collection de 10 logiciels de base sur 10 disquettes comprenant :

- **WORDFLEX** (traitement de texte très complet avec guide)
- **PC FILE III** (programme de banque de données. Il permet aussi de traiter des fichiers écrits avec Visicalc, Multiplan, Lotus 1-2-3)
- **PRINTER UTILITIES** (programme destiné à ceux qui sont déjà familiarisés avec le PC, comprend des utilitaires pour copier, éditer, etc...)
- **PORTFOLIO MANAGEMENT** (gestion de titres et gestion financière, destiné à ceux qui possède un portefeuille d'actions en bourse)
- **BASIC PROGRAM UTILITIES** (des routines utiles pour le programmeur expérimenté en Basic, des sous-programmes précieux qui facilitent le travail)
- **CROSS REF** (des aides pour le programmeur expérimenté ainsi que des jeux tel Othello et des programmes graphiques tel Patterns)
- **PROGRAM CONTROL SYSTEM** (3 programmes différents : 1) Archie le cafard, programme basic qui permet de surmonter la peur de l'ordinateur ; 2) Program Control, éviter quelques routines basic par une simple pression sur une touche ; 3) RV-Edit, éditeur d'écran qui permet au programmeur expérimenté de mieux travailler avec l'écran)
- **MINI ASSEMBLEUR** (pour la programmation en langage machine. Cet assembleur est plus court et plus compact que d'autres et se prête bien aux systèmes de taille réduite)
- **STAR TREK** (collection de jeux dont les plus connus sont Star Trek, 21, King et Roulette)
- **FLIGHT SIMULATOR** (simulateur de vol, un des classique sur PC et compatibles)

PC 1512 SD MONO

avec unité centrale, moniteur monochorome, un lecteur disquettes 5P1/4 360Ko, une souris, MS DOS 3.2, DOS PLUS, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et L'INTEGRALE PC+

4490F HT
5325F TTC

A crédit CETELEM : 25F comptant + 24 mensualités de 290,50F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 1792F
TEG 20,50 %

PC 1512 DD MONO

avec unité centrale, moniteur monochorome, deux lecteurs disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, DOS PLUS, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et L'INTEGRALE PC+

5990F HT
7100F TTC

A crédit CETELEM : 100F comptant + 36 mensualités de 281,40F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 3250,40F
TEG 20,50 %

PC 1512 SD COULEUR

avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur disquettes 5P1/4 360Ko, une souris, MS DOS 3.2, DOS PLUS, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et L'INTEGRALE PC+

6290F HT
7460F TTC

A crédit CETELEM : 60F comptant + 36 mensualités de 297,40F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 3426,40F
TEG 20,50 %

PC 1512 DD COULEUR

avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, DOS PLUS, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et L'INTEGRALE PC+

7790F HT
9240F TTC

A crédit CETELEM : 190F comptant + 36 mensualités de 305,50F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 3518F
TEG 20,50 %

LE PACK PRO GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) Le logiciel intégré "L'INTEGRALE PC+" comprenant le gestionnaire de base de donnée SUPERBASE, le tableur CALCOMAT et le traitement de texte EVOLUTION SUNSET + 25 applications prêtes à l'emploi telles que : établissement de tarifs, tenue de stock, facturation, agenda, contrat de travail, lettre de relance, budget personnel, gestion des prospects, devis, statuts d'association, SARL, etc...
2) La collection de 10 logiciels "LES INDISPENSABLES" (voir ci-contre).
3) une formation d'une demi-journée sur la machine, dans notre local de formation.
4) une assistance téléphonique 90 jours.
5) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
6) un paiement en quatre fois, sans intérêt, apres acceptation du dossier.
7) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
8) Accès gratuit à notre CLUB MICRO GENERAL où vous pourrez profiter de notre collection de près de 500 logiciels domaine public.
9) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 MHz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko. Interfaces series RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour co-processeur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.
Dimensions : U.C. : (HxLxP) 135x372x384mm. Poids : 6,05kg. Monit. mono : (LxHxP) 350x315x300mm. Poids : 7,43kg. Monit. coul. : (LxHxP) 372x365x330mm. Poids : 11,6kg.

RESEAUX

La mise en réseau vous permet de partager des ressources importantes entre plusieurs utilisateurs.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PROFESSIONNEL AMSTRAD PC 1640

Les ingénieurs d'AMSTRAD ont franchi l'obstacle des coûts de production trop élevés. Ils proposent un PC, professionnellement très avancé à un prix inégalé.

Equipé d'une résolution graphique exceptionnelle, d'une importante mémoire RAM standard de 640 K, d'une vitesse d'exécution au moins deux fois plus rapide que ses concurrents, le PC 1640 ECD est tout désigné pour répondre aux nouvelles solutions informatiques que sont la P.A.O. et la C.A.O., enfin à la portée de tous !

L'Amstrad PC 1640 ECD maintient une compatibilité logiciel PC et exécute les programmes parmi la bibliothèque des logiciels compatibles.

Un moniteur couleur haute définition, d'une qualité proche de la photographie.

Le rendu des couleurs et la netteté de l'affichage du PC 1640 ECD sont étonnants ! Vous pouvez en plus connecter votre propre moniteur sur le connecteur standard vidéo prévu à cet effet.

Une sélection de 16 couleurs parmi 64 est disponible à tout instant. Les textes et les graphismes sont restitués grâce à un mode de résolution exceptionnel de 640 points x 350 lignes. Un circuit intégré spécialisé, IGA (Adapteur Graphique Interne) donne accès au mode EGA et permet donc d'obtenir cette résolution graphique de 350 lignes au lieu du standard de 200 lignes.

L'IGA accepte également le mode graphique standard Hercules afin d'assurer la compatibilité avec les logiciels qui exploitent la Haute Résolution monochrome. L'IGA peut facilement être inhibé ; vous pouvez alors enficher votre propre adaptateur graphique dans l'un des connecteurs d'extensions. Pour configurer l'unité centrale dans l'un des trois modes écran, il suffit de basculer l'un des interrupteurs du sélecteur d'écran.

Rapidité et confort d'utilisation.

Le PC 1640 ECD a un temps de réponse au moins deux fois plus rapide que bien d'autres PC. Le processeur 8086, tournant à 8 MHz permet de doubler la vitesse d'exécution des logiciels (un coprocesseur mathématique 8087 peut également être enfiché dans un emplacement libre afin d'alléger et d'accélérer la vitesse des calculs).

Lors de la mise sous tension de certains systèmes, le PC 1640 ECD procède plus rapidement aux tests ROM. Il affiche en plus les messages d'état des tests en cours.

Il n'est plus nécessaire de rentrer systématiquement la date et l'heure à chaque mise sous tension. Une alimentation de secours conserve en mémoire l'heure courante et la date de la dernière utilisation du système. Vous pouvez donc contrôler l'utilisation de votre machine.

Différentes capacités de stockage.

Pour répondre aux besoins de l'utilisateur, trois versions du PC 1640 ECD sont disponibles et ne diffèrent que par leurs capacités de stockage.

Une version simple lecteur de disquettes de capacité de 360 K octets (PC 1640 ECD/SD) est pourvu d'une mémoire utilisateur considérable de 640 K. Une partie de cette mémoire utilisateur peut être configurée en disque virtuel et recevoir des programmes qui s'exécuteront très rapidement tandis que les disquettes recevront les données.

Une plus grande souplesse d'utilisation est offerte par la version double lecteur de disquette (PC 1640 ECD/DD) qui facilite le transfert de disquette à disquette.

Pour une capacité de stockage encore plus importante, choisissez la version disque dur 20 Mégaoctets (PC 1640 ECD/HD), soit 10.000 pages de textes dactylographiés sur support magnétique.

Clavier multi-fonction :

Avec son pavé numérique spécialisé et ses 10 touches de fonction, le clavier du PC 1640 ECD respecte la norme industrielle. Les 85 touches du clavier inclinable et leur réponse tactile sont idéales pour des entrées rapides de commandes et pour une utilisation à forte cadence. Le clavier est raccordé à l'unité centrale par un long câble à spire terminé par un connecteur DIN à enfichage rapide.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Adaptateur Graphique Interne compatible Hercule, MDA, CGA, EGA, Mode 40/80 colonnes en résolution moyenne, mode haute résolution 16 couleurs. Unité centrale 640 K sur carte mère. Processeur 8086 à 8 MHz. 3 connecteurs d'extension compatibles (option disque dur compris). Choix entre : une version simple disquette 5 1/4" capacité 360K, une version double disquette 5 1/4" 360K, une version disque dur 20 Méga-octets lecteur 360K
Une interface série RS 232 et une interface Centronics parallèle avec leurs connecteurs standards, d'origine, sur carte-mère.

Haut-parleur avec contrôle de volume. Alimentation de sauvegarde de l'horloge temps réel et de la configuration RAM. Emplacement destiné au co-processeur mathématique 8087. Connecteur joystick.

Modes fournis par l'adaptateur Graphique Interne : Couleurs : 40/80 colonnes en mode texte avec des matrices caractères de 8 x 14 points. 8 x 8 points en 16 couleurs. Résolution graphique moyenne de 320 points x 200 lignes en 4 couleurs. Très haute résolution graphique de 640 points x 350 lignes en 16 couleurs parmi 64. **Clavier :** Numlock et Capslock équipés d'un témoin lumineux. Entrée crayon optique et joystick. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Clavier inclinable. **Souris** à deux boutons et son interface sur l'unité centrale MOUSE COM compatible Microsoft. **4 disquettes** comprenant des logiciels d'exploitation. ROM BIOS compatible. Système d'exploitation Microsoft MS DOS 3.2. Pilotes des périphériques compatibles avec disque virtuel et autres supports. Large gamme d'utilitaires compatibles. Utilitaire de changement de mode ecran. Possibilité disque dur et réseau. Environnement GEM de Digital Research (Graphics Environment Manager) et GEM Desktop. GEM Paint de Digital Research. BASIC 2 Locomotive sous GEM. Sélecteur des jeux de caractères internationaux. Dimensions hors emballage (LxHxP) : PC ECD 370x320x360 mm - Unité centrale : 370x135x384 mm - Poids : Moniteur 11,5 kg - Unité centrale PC-SD 5 kg - Clavier 1,2 kg.

Acheter un PC, c'est bien !
Encore faut-il l'alimenter en softs.
GENERAL y a pensé avec
LES INDISPENSABLES

CADEAU GENERAL
avec les PC 1512/1640

Collection de 10 logiciels de base sur 10 disquettes comprenant :

- **WORDFLEX** (traitement de texte très complet avec guide)
- **PC FILE III** (programme de banque de données. Il permet aussi de traiter des fichiers écrits avec Visicalc, Multiplan, Lotus 1-2-3)
- **PRINTER UTILITIES** (programme destiné à ceux qui sont déjà familiarisés avec le PC, comprend des utilitaires pour copier, éditer, etc...)
- **PORTFOLIO MANAGEMENT** (gestion de titres et gestion financière, destiné à ceux qui possède un portefeuille d'actions en bourse)
- **BASIC PROGRAM UTILITIES** (des routines utiles pour le programmeur expérimenté en Basic, des sous-programmes précieux qui facilitent le travail)
- **CROSS REF** (des aides pour le programmeur expérimenté ainsi que des jeux tel Othello et des programmes graphiques tel Patterns)
- **PROGRAM CONTROL SYSTEM** (3 programmes différents : 1) Archie le cafard, programme basic qui permet de surmonter la peur de l'ordinateur ; 2) Program Control, éviter quelques routines basic par une simple pression sur une touche ; 3) RV-Edit, éditeur d'écran qui permet au programmeur expérimenté de mieux travailler avec l'écran)
- **MINI ASSEMBLEUR** (pour la programmation en langage machine. Cet assembleur est plus court et plus compact que d'autres et se prête bien aux systèmes de taille réduite)
- **STAR TREK** (collection de jeux dont les plus connus sont Star Trek, 21, King et Roulette)
- **FLIGHT SIMULATOR** (simulateur de vol, un des classique sur PC et compatibles)

PC 1640 SD MD monochrome

avec unité centrale, moniteur monochorome compatible Hercule, 1 lecteur disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et QUATTRO

5790F HT
6865F TTC

A crédit CETELEM : 65F comptant
+ 36 mensualités de 273,30F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 3158,80F
TEG 20,50 %

PC 1640 SD ECD couleur

avec unité centrale, moniteur couleur compatible EGA, 1 lecteur disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et QUATTRO

8790F HT
10430F TTC

A crédit CETELEM : 30F comptant
+ 48 mensualités de 339,90F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 6155,20F
TEG 19,90 %

PC 1640 DD MD monochrome

avec unité centrale, moniteur monochorome compatible Hercule, 2 lecteurs disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et QUATTRO

7290F HT
8650F TTC

A crédit CETELEM : 50F comptant
+ 48 mensualités de 284,50F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 5176F
TEG 20,50 %

PC 1640 DD ECD couleur

avec unité centrale, moniteur couleur compatible EGA, 2 lecteurs disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et QUATTRO

10290F HT
12203F TTC

A crédit CETELEM : 0F comptant
+ 48 mensualités de 398,60F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 7172,80F
TEG 19,90 %

PC 1640 HD20MD monochrome

avec unité centrale, moniteur monochorome compatible Hercule, 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko, 1 disk dur 20Mo, souris, MS DOS 3.2, Gem Desktop et Paint, Basic 2 et Quattro

9990F HT
11850F TTC

A crédit CETELEM : 50F comptant
+ 48 mensualités de 385,60F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 6608F
TEG 19,90 %

PC 1640 HD20ECD couleur

avec unité centrale, moniteur couleur compatible EGA, 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko, 1 disk dur 20Mo, souris, MS DOS 3.2, Gem Desktop et Paint, Basic 2 et Quattro

13043F HT
15470F TTC

A crédit CETELEM : 970F comptant
+ 48 mensualités de 473,80F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 8432,40F
TEG 19,90 %

LE PACK PRO GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) Le logiciel intégré "QUATTRO" : tableur professionnel intégrant un module graphique, un gestionnaire de données, une sauvegarde automatique des macrocommandes et un compresseur de fichiers.
2) La collection de 10 logiciels "LES INDISPENSABLES" (voir ci-contre).
3) une formation d'une demi-journée sur la machine, dans notre local de formation.
4) une assistance téléphonique 90 jours.
5) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
6) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
7) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
8) Accès gratuit à notre CLUB MICRO GENERAL où vous pourrez profiter de notre collection de près de 500 logiciels domaine public.
9) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

CONFIGURATIONS AMSTRAD PC/XT PERSONNALISES GENERAL
ou les AMSTRAD PC 1512 et PC 1640 sur mesure

PC 1512 version A
PC 1512 + 2 LECTEURS DISK 5P1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **6290F TTC**

PC 1512 version B
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 + 1 LECTEUR DISK 3P1/2 720Ko + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **6990F TTC**

PC 1512 version C
PC 1512 + 2 LECTEURS DISK 5P1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **8450F TTC**

PC 1512 version D
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 360Ko + 1 LECTEUR DISK 3P1/2 720Ko + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **9150F TTC**

PC 1512 version E
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 360Ko+ 1 DISK DUR 21Mo + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + GEM + DS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **8315F TTC**

PC 1512 version F
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 360Ko + 1 DISK DUR 21Mo + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **10450F TTC**

PC 1512 version G
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 360Ko + 1 DISK DUR 32Mo + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **9315F TTC**

PC 1512 version H
PC 1512 + 1 LECTEURS DISK 5P1/4 360Ko + 1 DISK DUR 32Mo + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **11450F TTC**

PC 1512 version I
PC 1512 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 21Mo + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + Pack Pro **10990F TTC**

PC 1512 version J
PC 1512 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 21Mo + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + Pack Pro GENERAL **13090F TTC**

PC 1512 version K
PC 1512 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 32Mo + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + Pack Pro **11990F TTC**

PC 1512 version L
PC 1512 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 32Mo + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + Pack Pro GENERAL **14090F TTC**

PC 1640 version M
PC 1640 + 2 lecteurs disk 5P1/4 dont 1 Tamichi 360Ko + 1 moniteur monochrome Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **7850F TTC**

PC 1640 version N
PC 1640 + 2 lecteurs disk 5P1/4 dont 1 Tamichi 360Ko + 1 moniteur couleur EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **11390F TTC**

PC 1640 version O
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 moniteur monochrome Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **8550F TTC**

PC 1640 version P
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 moniteur couleur EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **12090F TTC**

PC 1640 version Q
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 disk dur 21Mo + 1 moniteur monochrome Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **9850F TTC**

PC 1640 version R
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 disk dur 21Mo + 1 moniteur couleur EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **13420F TTC**

PC 1640 version S
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 disk dur 31Mo + 1 moniteur monochrome Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **10850F TTC**

PC 1640 version T
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 disk dur 31Mo + 1 moniteur couleur EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **14420F TTC**

PC 1640 version U
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 21Mo + 1 moniteur mono. Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro **11550F TTC**

PC 1640 version V
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 21Mo + 1 moniteur coul. EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **15100F TTC**

PC 1640 version W
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 31Mo + 1 moniteur mono. Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro **12550F TTC**

PC 1640 version X
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur 3P1/2 720Ko+ 1 carte disk dur 31Mo + 1 moniteur coul. EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **16100F TTC**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

AMSTRAD PC 2086

LE PACK PRO PC 2000 GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) **Le logiciel WINDOWS de MICROSOFT.**

2) **Le PACK BUREAUTIQUE PC GENERAL :** 5 puissants logiciels professionnels en français, dérivés des logiciels américains PEACH, répandus dans le monde entier.
Traitement de texte PS'TEXT, 100 % français.
Correcteur orthographique PS'DICO de 70.000 mots français.
Gestionnaire de fichiers PS'FILE, très puissant (jusqu'à 32.765 enregistrements sur un fichier d'adresses).
Tableur PS'CALC (grille de 254 lignes et 63 colonnes, cette grille contient 16.002 positions).
Logiciel graphique PS'GRAPH (graphique ligne brisée, histogramme, camembert, nuage de points, etc...).
Deux manuels de 352 et 480 pages sont fournis avec ces logiciels. Ils permettent aux débutants de s'initier sans difficulté à l'utilisation de ces logiciels. Pour chaque logiciel, la méthode de formation retenue par les auteurs comporte deux phases : une phase de formation basée sur des exemples et des exercices graphiques et une phase d'utilisation basée sur la définition et la description des commandes nécessaires au traitement.
Ces logiciels sont de type intégré, c'est-à-dire qu'ils permettent le passage instantané des informations d'un logiciel vers un autre. Jusqu'à présent, beaucoup de logiciels tels que traitement de texte ou gestion de fichier étaient hermétiques, c'est-à-dire qu'ils n'étaient pas capables de partager les données générées par un autre programme. Avec le PACK BUREAUTIQUE PC GENERAL, vous pouvez échanger les données d'un logiciel à un autre.

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

3) Une formation d'une demi-journée sur la machine, dans notre local de formation.
4) Une assistance téléphonique 90 jours.
5) Une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
6) Un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
7) L'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
8) Accès gratuit à notre CLUB MICRO GENERAL où vous pourrez profiter de notre collection de près de 500 logiciels domaine public.
9) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



Le PC 2086 est l'outil idéal pour amorcer l'évolution entre les machines existantes et les machines perfectionnées de la gamme PC 2000. Elle est aussi à l'aise comme machine indépendante que dans un réseau complexe multi-utilisateurs. Équipé du système d'exploitation MS DOS 3.3, le PC 2086 est fourni avec la version 2.03 de Windows, tandis qu'un disque dur de 30 MD avec entrelacement 1 : 1 et un bus interne 16 bits signifient que la puissance de traitement du 80868 Mhz est utilisée à son maximum.

Avec 640 K de RAM en standard, un choix de machines simple ou double lecteur 3"1/2 720 K, ou disque dur de 30 MB en complément d'un lecteur 3"1/2.

Une intégration poussée des composants sur la carte mère évite d'immobiliser des connecteurs d'extension, notamment pour le contrôleur de disquettes, les ports série et parallèle, ainsi que le contrôleur de souris intégré.

Le PC 2086 peut être branché sur tout moniteur de la gamme VGA analogique Amstrad et possède le connecteur intégré pour connecter tout lecteur 5"1/4, facilitant ainsi les transferts de données. Lorsqu'on utilise des processeurs et des périphériques à haute performance, le transfert des données à l'intérieur d'un système est primordial ; il se fonde sur l'organisation du bus de l'ordinateur, autrement dit le chemin qui guide le mouvement des données dans le système. Il existe deux bus dans le système, un bus interne de vitesse et de largeur maximum qui relie le processeur à la mémoire principale et un bus externe pour les périphériques. De par leur nature, les périphériques fonctionnent à une vitesse très inférieure à celle du processeur ; les connecter au bus principal ralentirait le système. La solution adoptée par Amstrad est de faire fonctionner le bus d'expansion à une vitesse inférieure à celle du bus interne et d'utiliser un système tampon de registres qui minimise le temps d'attente du processeur à l'égard des périphériques, obtenant ainsi une vitesse plus grande pour le système dans son ensemble.

Les plateaux d'un disque dur tournent à une grande vitesse, trop rapidement pour que les têtes de lecture puissent lire les données et les transférer au système. Une des solutions est d'arranger les données sur la surface du disque de telle manière que lorsqu'un secteur a été lu, le disque est dans une position qui permet à tête de lecture de lire le secteur suivant. Pendant la rotation du disque, la tête de lecture survole les données suivantes, si bien que pour lire une piste complète, le disque devra effectuer plusieurs rotations. Sur la plupart des systèmes, le disque doit tourner 2 ou 3 fois pour lire les données d'une piste : cela s'exprime par un entrelacement de 2 : 1 ou de 3 : 1.

Les disques durs utilisés par Amstrad dans la gamme PC 2000 sont équipés d'électronique de contrôle qui possède une mémoire supplémentaire qui est utilisée comme secteur tampon. Cela permet de lire une piste de données en une rotation de manière à arranger les données sur le disque avec un entrelacement 1 : 1 et de transférer les données requises par le système, améliorant ainsi les performances du système.

TARIFS PC 2086

PC 2086 SD 12 MD — un lecteur avec écran 12" monochrome	6590F HT	7815F TTC
PC 2086 SD 14 CD — un lecteur avec écran 14" couleur	8590F HT	10187F TTC
PC 2086 SD 12 HRCD — un lecteur avec écran 12" haute résolution couleur	9590F HT	11373F TTC
PC 2086 SD 14 HRCD — un lecteur avec écran 14" haute résolution couleur	10590F HT	12559F TTC
PC 2086 DD 12 MD — double lecteur avec écran 12" monochrome	8390F HT	9950F TTC
PC 2086 DD 14 CD — double lecteur avec écran 14" couleur	10390F HT	12322F TTC
PC 2086 DD 12 HRCD — double lecteur avec écran 12" haute résolution couleur	11390F HT	13508F TTC
PC 2086 DD 14 HRCD — double lecteur avec écran 14" haute résolution couleur	12390F HT	14695F TTC
PC 2086 HD 12 MD — un lecteur avec disque dur 30 Mo et écran 12" monochrome	10990F HT	13034F TTC
PC 2086 HD 14 CD — un lecteur avec disque dur 30 Mo et écran 14" couleur	12990F HT	15406F TTC
PC 2086 HD 12 HRCD — un lecteur avec disque dur 30 Mo et écran 12" haute résolution couleur	13990F HT	16592F TTC
PC 2086 HD 14 HRCD — un lecteur avec disque dur 30 Mo et écran 14" haute résolution couleur	14990F HT	17778F TTC

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

Processeur 8086 8 Mhz. 640 K de RAM. Lecteur(s) 3"1/2 720 Ko. Option disque dur 30 MB avec entrelacement 1 : 1. Compatible VGA avec compatibilité totale EGA, Hercules et CGA. Intégration poussée du système. 3 slots libres 8 bits. Adaptateur lecteur 5"1/4 ou sauvegarde sur bande. Emplacement pour coprocesseur 8087.

OFFRE PAO* 11e ANNIVERSAIRE GENERAL

AMSTRAD PC 1512 couleur DD
+ Imp. Amstrad DMP 3160 (avec son câble)
+ Logiciel Time Works Publisher PC Lite
+ PACK PRO GENERAL

8990F TTC

* PAO : Publication Assistée par Ordinateur

TIME WORKS PUBLISHER PC LITE vous permet d'accéder tranquillement à la MICRO-EDITION. Il permet de créer et d'éditer des pages d'une qualité professionnelle : choix entre plusieurs types de polices, deux formats d'importation de graphiques, avant plan / arrière plan, éditeur graphique, etc...



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LES CONFIGURATIONS AMSTRAD PC 2086 GENERAL

CONFIG. N° 1 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **9690F TTC**

CONFIG. N° 2 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **9295F TTC**

CONFIG. N° 3 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **11195F TTC**

CONFIG. N° 4 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 DISQUE DUR 20 Mo + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **10900F TTC**

CONFIG. N° 5 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 DISQUE DUR 30 MO + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **11300F TTC**

CONFIG. N° 6 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 DISQUE DUR 20 MO + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **12690F TTC**

CONFIG. N° 7 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 DISQUE DUR 30 MO + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **13000F TTC**

CONFIG. N° 8 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 DISQUE DUR 20 MO + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **12295F TTC**

CONFIG. N° 9 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 DISQUE DUR 30 MO + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **12595F TTC**

CONFIG. N° 10 : PC 2086 + 2 LECT. 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 LECT. 5P1/4 EXTERNE + 1 DISK DUR 20 MO + 1 MONIT. MONOCHR. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 **12690F TTC**

CONFIG. N° 11 : PC 2086 + 2 LECT. 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 LECT. 5P1/4 EXTERNE + 1 DISK DUR 30 MO + 1 MONIT. MONOCHR. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 **14595F TTC**

CONFIG. N° 12 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **12060F TTC**

CONFIG. N° 13 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **11660F TTC**

CONFIG. N° 14 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **13560F TTC**

CONFIG. N° 15 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 DISQUE DUR 20 Mo + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **13270F TTC**

CONFIG. N° 16 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 DISQUE DUR 30 MO + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **13670F TTC**

CONFIG. N° 17 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 DISQUE DUR 20 MO + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **15060F TTC**

CONFIG. N° 18 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 DISQUE DUR 30 MO + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **15370F TTC**

CONFIG. N° 19 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 DISQUE DUR 20 MO + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **14660F TTC**

CONFIG. N° 20 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 DISQUE DUR 30 MO + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **14960F TTC**

CONFIG. N° 21 : PC 2086 + 2 LECT. 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 LECT. 5P1/4 EXTERNE + 1 DISK DUR 20 MO + 1 MONIT. COULEUR + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **15060F TTC**

CONFIG. N° 22 : PC 2086 + 2 LECT. 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 LECT. 5P1/4 EXTERNE + 1 DISK DUR 30 MO + 1 MONIT. COULEUR + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **16960F TTC**

CONFIG. N° 23 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 MONITEUR COULEUR HAUTE RESOLUTION 12 POUCES + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **13240F TTC**

CONFIG. N° 24 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 MONITEUR COULEUR HAUTE RESOLUTION 12 POUCES + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **12850F TTC**

CONFIG. N° 25 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 MONITEUR COUL. HAUTE DEFINIT. 12 P. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 **14750F TTC**

CONFIG. N° 26 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 DISQUE DUR 20 Mo + 1 MONITEUR COULEUR HAUTE DEFINITION 12 POUCES + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **14450F TTC**

CONFIG. N° 27 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 DISQUE DUR 30 MO + 1 MONITEUR COULEUR HAUTE DEFINITION 12 POUCES + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **14850F TTC**

CONFIG. N° 28 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 DISK DUR 20 MO + 1 MONIT. COUL. HAUTE DEF. 12 P. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **16240F TTC**

CONFIG. N° 29 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 DISK DUR 30 MO + 1 MONIT. COUL. HAUTE DEF. 12 P. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **16550F TTC**

CONFIG. N° 30 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 DISQUE DUR 20 MO + 1 MONIT. COUL. HAUTE DEF. 12 P. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **15850F TTC**

CONFIG. N° 31 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 DISK DUR 30 MO + 1 MONIT. COUL. HAUTE DEF. 12 POUCES + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **16150F TTC**

CONFIG. N° 32 : PC 2086 + 2 LECT. 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 LECT. 5P1/4 EXT. + 1 DISK DUR 20 MO + 1 MONIT. COUL. HTE DEF. 12 P. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 **16240F TTC**

CONFIG. N° 33 : PC 2086 + 2 LECT. 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 LECT. 5P1/4 EXT. + 1 DISK DUR 30 MO + 1 MONIT. COUL. HTE DEF. 12 P. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 **18150F TTC**

CONFIG. N° 34 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 MONITEUR COULEUR HAUTE DEFINITION 14 POUCES + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **14420F TTC**

CONFIG. N° 35 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 MONITEUR COULEUR HAUTE DEFINITION 14 POUCES + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **14030F TTC**

CONFIG. N° 36 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 MONIT. COUL. HAUTE DEF. 14 P. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **15930F TTC**

CONFIG. N° 37 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 DISQUE DUR 20 Mo + 1 MONIT. COUL. HAUTE DEF. 14 P. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **15630F TTC**

CONFIG. N° 38 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 DISQUE DUR 30 MO + 1 MONITEUR COULEUR HAUTE DEFINITION 14 POUCES + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **16000F TTC**

CONFIG. N° 39 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 DISK DUR 20 MO + 1 MONIT. COUL. HAUTE DEF. 14 P. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **17420F TTC**

CONFIG. N° 40 : PC 2086 + 1 LECTEUR 3P1/2 + 1 LECTEUR 5P1/4 EXTERNE + 1 DISK DUR 30 MO + 1 MONIT. COUL. HAUTE DEF. 14 P. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **17730F TTC**

CONFIG. N° 41 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 DISK DUR 20 MO + 1 MONIT. COUL. HAUTE DEF. 14 P. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **17030F TTC**

CONFIG. N° 42 : PC 2086 + 2 LECTEURS 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 DISK DUR 30 MO + 1 MONIT. COUL. HAUTE DEF. 14 P. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 .... **17330F TTC**

CONFIG. N° 43 : PC 2086 + 2 LECT. 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 LECT. 5P1/4 EXT. + 1 DISK DUR 20 MO + 1 MONIT. COUL. HTE DEF. 14 P. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 **17420F TTC**

CONFIG. N° 44 : PC 2086 + 2 LECT. 3P1/2 DONT 1 MITSUBISHI + 1 LECT. 5P1/4 EXT. + 1 DISK DUR 30 MO + 1 MONIT. COUL. HTE DEF. 14 P. + 1 SOURIS + WINDOWS + PACK PRO 2000 **19330F TTC**



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LES MEGAPACKS MICRO GENERAL AMSTRAD PC

DEFINITION : Un MEGAPACK MICRO est un lot composé d'un micro AMSTRAD PC en configuration de base et d'une sélection de périphériques choisis par GENERAL pour compléter utilement votre machine. Au lieu de proposer l'ensemble de ces périphériques + le micro au prix élément par élément, GENERAL considère que cet achat, compte tenu de l'effort financier qu'il représente pour nos amis clients, mérite une tarification particulière. On peut dire qu'un MEGAPACK MICRO, c'est plus coûteux qu'un micro nu, mais beaucoup moins onéreux qu'une machine que vous auriez progressivement équipé des périphériques qui composent nos MEGAPACKS. Et avec ces MEGAPACKS, vous bénéficiez également du PACK PRO comportant entre autres la manette de jeu et les super logiciels "Megapack".

MEGAPACK MICRO AMSTRAD PC N° 1

VERSION MONOCHROME

PC 1512 SIMPLE LECTEUR 5"1/4 MONOCHROME	5325 F
+ LECTEUR 5"1/4 MITSUBISHI INTERNE MONTÉ	1490 F
+ EMULATEUR MINITEL MENTEL PC + Câble Minitel	450 F
+ 1 JOYSTICK POTENTIOMETRIQUE QUICKSHOOT X + CARTE INTERFACE 2 JOYSTICKS	495 F
+ JEU DE 2 HOUSSES (clavier + moniteur UC)	245 F
+ DISQUE DE NETTOYAGE 5"1/4	159 F
+ BOMBE COMPUNETT	95 F
+ TAPIS SOURIS MOUSEMATE	85 F
+ COFFRET RANGEMENT 100 DISQUES 5"1/4 AVEC SERRURE	195 F
+ 10 DISQUES 5"1/4 VIERGES GENERAL	39 F
+ COURS AUTO-FORMATION PC AMSTRAD AVEC LIVRE ET DISQUETTES	495 F
+ LOGICIEL DE PAO "TIMEWORKS PUBLISHER LITE"	495 F
+ LOGICIEL JEU D'ECHEC "WORLD CLASS CHESS"	290 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT (version mono)	9858 F
OFFRE MEGAPACK PC N° 1 MONO	**7850 F**

VERSION COULEUR

PC 1512 SIMPLE LECTEUR 5"1/4 COULEUR	7460 F
+ PERIPHERIQUES IDEM OFFRE N° 1 MONO	4533 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT (version coul.)	11993 F
OFFRE MEGAPACK PC N° 1 COUL.	**9750 F**

MEGAPACK MICRO AMSTRAD PC N° 2

VERSION MONOCHROME

PC 1512 SIMPLE LECTEUR 5"1/4 MONOCHROME	5325 F
+ CARTE DISK DUR 32 Mo Western Digital ventilée	3390 F
+ EMULATEUR MINITEL MENTEL PC + Câble Minitel	450 F
+ 1 JOYSTICK POTENTIOMETRIQUE QUICKSHOOT X + CARTE INTERFACE 2 JOYSTICKS	495 F
+ JEU DE 2 HOUSSES (clavier + moniteur UC)	245 F
+ DISQUE DE NETTOYAGE 5"1/4	159 F
+ BOMBE COMPUNETT	95 F
+ TAPIS SOURIS MOUSEMATE	85 F
+ COFFRET RANGEMENT 100 DISQUES 5"1/4 AVEC SERRURE	195 F
+ 10 DISQUES 5"1/4 VIERGES GENERAL	39 F
+ COURS AUTO-FORMATION PC AMSTRAD AVEC LIVRE ET DISQUETTES	495 F
+ LOGICIEL DE PAO "TIMEWORKS PUBLISHER LITE"	495 F
+ LOGICIEL JEU D'ECHEC "WORLD CLASS CHESS"	290 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT (vers. mono)	11758 F
OFFRE MEGAPACK PC N° 2 MONO	**9750 F**

VERSION COULEUR

PC 1512 SIMPLE LECTEUR 5"1/4 COULEUR	7460 F
+ PERIPHERIQUES IDEM OFFRE N° 2 MONO	6433 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT (version coul.)	13893 F
OFFRE MEGAPACK PC N° 2 COUL.	**11600 F**

MEGAPACK MICRO AMSTRAD PC N° 3

VERSION MONOCHROME

PC 1640 SIMPLE LECTEUR 5"1/4 MONOCHROME	6865 F
+ LECTEUR 5"1/4 MITSUBISHI INTERNE MONTÉ	1490 F
+ EMULATEUR MINITEL MENTEL PC + Câble Minitel	450 F
+ 1 JOYSTICK POTENTIOMETRIQUE QUICKSHOOT X + CARTE INTERFACE 2 JOYSTICKS	495 F
+ JEU DE 2 HOUSSES (clavier + moniteur UC)	245 F
+ DISQUE DE NETTOYAGE 5"1/4	159 F
+ BOMBE COMPUNETT	95 F
+ TAPIS SOURIS MOUSEMATE	85 F
+ COFFRET RANGEMENT 100 DISQUES 5"1/4 AVEC SERRURE	195 F
+ 10 DISQUES 5"1/4 VIERGES GENERAL	39 F
+ COURS AUTO-FORMATION PC AMSTRAD AVEC LIVRE ET DISQUETTES	495 F
+ LOGICIEL DE PAO "TIMEWORKS PUBLISHER LITE"	495 F
+ LOGICIEL JEU D'ECHEC "WORLD CLASS CHESS"	290 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT (vers. mono)	11398 F
OFFRE MEGAPACK PC N° 3 MONO	**9350 F**

VERSION COULEUR

PC 1640 SIMPLE LECTEUR 5"1/4 COULEUR	10430 F
+ PERIPHERIQUES IDEM OFFRE N° 3 MONO	4533 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT (version coul.)	14963 F
OFFRE MEGAPACK PC N° 3 COUL.	**12600 F**

MEGAPACK MICRO AMSTRAD PC N° 4

VERSION MONOCHROME

PC 1640 SIMPLE LECTEUR 5"1/4 MONOCHROME	6865 F
+ CARTE DISK DUR 32 Mo Western Digital ventilée	3390 F
+ EMULATEUR MINITEL MENTEL PC + Câble Minitel	450 F
+ 1 JOYSTICK POTENTIOMETRIQUE QUICKSHOOT X + CARTE INTERFACE 2 JOYSTICKS	495 F
+ JEU DE 2 HOUSSES (clavier + moniteur UC)	245 F
+ DISQUE DE NETTOYAGE 5"1/4	159 F
+ BOMBE COMPUNETT	95 F
+ TAPIS SOURIS MOUSEMATE	85 F
+ COFFRET RANGEMENT 100 DISQUES 5"1/4 AVEC SERRURE	195 F
+ 10 DISQUES 5"1/4 VIERGES GENERAL	39 F
+ COURS AUTO-FORMATION PC AMSTRAD AVEC LIVRE ET DISQUETTES	495 F
+ LOGICIEL DE PAO "TIMEWORKS PUBLISHER LITE"	495 F
+ LOGICIEL JEU D'ECHEC "WORLD CLASS CHESS"	290 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT (vers. mono)	13298 F
OFFRE MEGAPACK PC N° 4 MONO	**11290 F**

VERSION COULEUR

PC 1640 SIMPLE LECTEUR 5"1/4 COULEUR	10430 F
+ PERIPHERIQUES IDEM OFFRE N° 4 MONO	6433 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT (version coul.)	16863 F
OFFRE MEGAPACK PC N° 4 COUL.	**14500 F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LES MEGAPACKS IMPRIMANTES PC GENERAL

DEFINITION : Un MEGAPACK IMPRIMANTE est un lot composé d'une imprimante pour PC et d'une sélection de périphériques choisis par GENERAL pour complêter utilement votre machine. Nombreuses autres imprimantes en MEGAPACK pour PC. Consultez-nous.

MEGAPACK IMPRIMANTE PC N° 1

IMPRIMANTE CITIZEN 120D	1590 F
+ CABLE PARALLELE BLINDÉ 2 mètres	250 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE UNIVERSEL	195 F
+ 3 RUBANS IMPRIMANTE	150 F
+ 1 HOUSSE IMPRIMANTE	80 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
+ LE LIVRE DES IMPRIMANTES SUR PC + NOMBREUX UTILITAIRES POUR IMPRIMANTES PC SUR DISQUE	299 F
+ 2 RAMES PAPIER LISTING 500 FEUILLES BLANC 70 g	138 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	2797 F
MEGAPACK IMPRIMANTE PC N° 1	**2200 F**

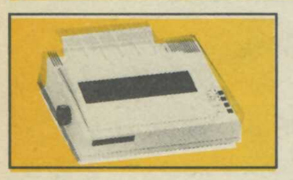
MEGAPACK IMPRIMANTE PC N° 2

IMPRIMANTE AMSTRAD DMP 3160	2190 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE UNIVERSEL	195 F
+ 3 RUBANS IMPRIMANTE	150 F
+ 1 HOUSSE IMPRIMANTE	80 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
+ LE LIVRE DES IMPRIMANTES SUR PC + NOMBREUX UTILITAIRES POUR IMPRIMANTES PC SUR DISQUE	299 F
+ 2 RAMES PAPIER LISTING 500 FEUILLES BLANC 70 g	138 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	3147 F
MEGAPACK IMPRIMANTE PC N° 2	**2650 F**

IMPRIMANTES PLUG

Pour conforter notre position de 1er spécialiste indépendant d'imprimantes en France, il nous fallait trouver le produit de qualité à un prix imbattable. Nos objectifs : casser la barrière des 1500 F pour une matricielle 9 aiguilles et la barrière des 3000 F pour une 24 aiguilles. Réussite sur toute la ligne, constatez plutôt.

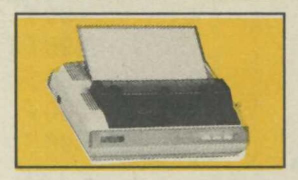
PLUG S 100



1395 F avec **PACK PRO IMPRIMANTE**

Modèles S 100. Technologie d'impression : matricielle série à impact. Nombre de têtes d'impression : 1. Nombre d'aiguilles par tête : 9 aiguilles carrées. Vitesse d'impression (CPS) : 162 CPS en mode élite ; qualité informatique supérieure : 135 ; Qualité courrier (NLQ) : 25. Mode d'accès au NLQ : logiciel. Sens d'impression : bi-directionnel optimisé avec recherche logique pour le texte, uni-directionnel en bit graphisme. Buffer d'impression (K octets) : 2. Principaux attributs d'impression : italique, double frappe, décalé, scripte, sous-ligné, renforcé. Densité de caractère par ligne : Pica 80, Pica expansé 40, Pica condensé 132, Pica condensé, expansé 66 ; Elite 96, Elite expansé 48, Elite condensé 160. Matrice de caractère : caractères stadard 9 × 9 ; qualité quasi courrier 12 × 18 (NLQ). Jeux de caractères : mode IBM : jeux 1 et 2, 64 international, mode EPSON :192 caractères ASCII, 64 international. Résolution graphique (points par ligne) : 480, 960, 1920. Dimensions : L 380 × P 295 × H 125 mm. Poids : 5 kg.

PLUG S 24



2795 F avec **PACK PRO IMPRIMANTE**

Méthode d'impression : matricielle à impact. Disposition des aiguilles : 24 aiguilles (2 séries de 12 aiguilles de 0,2 mm, en quinconce). Vitesse d'impression : 162 caractères/seconde en mode Elite ; 135 caractères/seconde en mode Pica ; 45 caractères/seconde en mode qualité courrier. Résolution en points : horizontale : 480, 640, 720, 960, 1440, 1920, 2880 points/ligne ; vertical : 60, 180 points/pouce. Alimentation en papier : par friction (mise en place automatique), ou traction par picots. Largeur d'impression : 203,2 mm (8 pouces). Nombre de copies : original plus 2 copies à grammage habituel (40 g/m²). Interface : parallèle de type Centronics en standard ; série RS-232 C avec X-ON / X-OFF en option. Mémoire vive : 32 kilo-octets. Ruban : cartouche de ruban noir. Dimensions : Largeur 400 mm ; profondeur 320 mm ; hauteur 125 mm.

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL

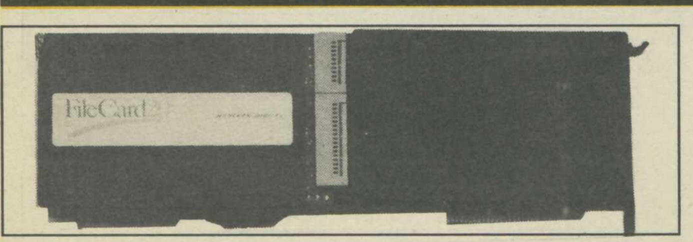
OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) 1 rame papier listing bande Carol.
2) une assistance téléphonique 90 jours.
3) une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre.
4) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
5) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
6) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.

Western Digital FILECARD 20 Mo / 30 Mo



Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur (20 Mo ou 30 Mo), monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroître de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard (Modèle WD 20FC ou WD 30FC) permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fabilité de l'ensemble.

CARACTÉRISTIQUES TÉCHNIQUES 20 Mo : Compatibilité : Matériel IBM PC XT, certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. Taux de transfert : 3.2 Mbits/sec. Capacité formattée : 21,2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 M/sec. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindre : 612. Densité des pistes : 849 TPI. Densité d'enregistrement : 12,808 bpi. Vitesse de rotation : 2322 t/mm. Taux d'Erreur : Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus. Permanentes : 1 pour 10^{12} bits lus. Recherche des pistes : 1 pour 10^6. Fiabilité : MTBF : 11.000 heures sous-tension. Alimentation et consommation : Tension : + 5 V, + 12 V. Environnement : Température de fonctionnement : 15-33°C. Norme FCC certifiée classe B. Caractéristiques physiques : Dimensions (approx.) : 330××30,5×105 (mm). Masse : 1 kg. Type de mémoire vive : NMOS.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES 30 Mo : Système d'exploitation : DOS 3.2. FONCTIONNEMENT : Vitesse de transfert : 5 MBits/seconde - Capacité formattée : 32 Mo - Temps moyen d'accès : 60 ms - Nombre de disques : 2 - Nombre de têtes : 4 (parquage avec WD Park) - Nombre de cylindres : 612 - Densité des pistes : 753 pistes par pouce - Densité d'enregistrement : 14667 bits par pouce. TAUX D'ERREURS : Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus - Permanentes : 1 pour 10^{10} bits lus - Recherche des pistes : 1 pour 10^6 accès - Fiabilité : MTBF (temps moyen avant panne éventuelle) 20.000 heures d'utilisation.

+ CADEAU GENERAL disquette d'installation système PC Amstrad sur le disque dur



FILECARD 20 Mo sans ventilation, ~~2995~~F TTC
2790F TTC

FILECARD 20 Mo ventilée (modification GENERAL) ~~3695~~F TTC
3190F TTC

FILECARD 30 Mo sans ventilation, ~~3995~~F TTC
3390F TTC

FILECARD 30 Mo ventilée (modification GENERAL) ~~4695~~F TTC
3790F TTC



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

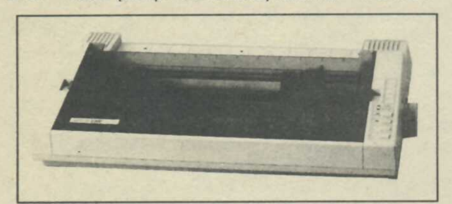
LES IMPRIMANTES POUR PC

Toutes les imprimantes sont garanties 2 ans

CADEAU : PACK PRO IMPRIMANTES GENERAL

AMSTRAD

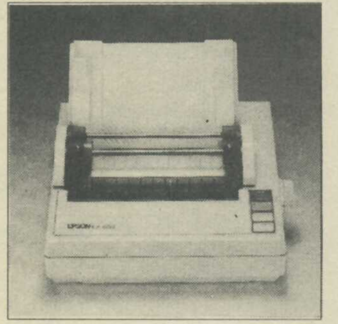
DMP 3190 (160 cps - 80 colonnes) .... 2190 F
DMP 3250 (160 cps - 80 col. - PAR/SER) .... 2597 F
DMP 4000 (200 cps - 132 colonnes) .... 3545 F


AMSTRAD DMP 4000

LQ 3500 (160 cps - 24 aiguilles - 80 colonnes) .. 3545 F
LQ 5000 (288 cps - 24 aiguilles - 132 col.) .... 5325 F

EPSON

LX 800 (180 cps - 80 colonnes) .... 2290 F


EPSON LX 800

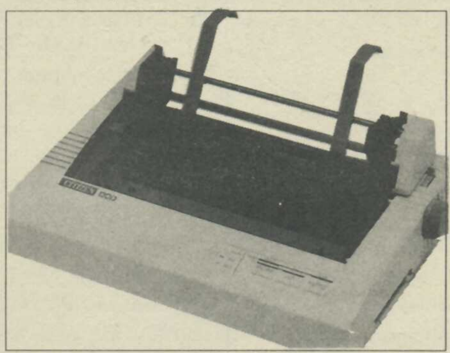
LQ 500 (180 cps - 24 aiguilles - 80 col) .... 3695 F
FX 850 (240 cps - 80 colonnes) .... 4590 F
FX 1050 (240 cps - 132 colonnes) .... 5590 F
LQ 850 (180 cps - 24 aiguilles) .... 8890 F
EX 800 (300 cps - 80 colonnes) .... 5990 F

BROTHER

M 1409 (160 cps - 80 colonnes) .... 3559 F
M 1509 (180 cps - 110 colonnes) .... 4739 F
M 1709 (220 cps - 132 colonnes) .... 5919 F
M 1724 (200 cps - 24 aiguilles - 132 colonnes) ... 7119 F

CITIZEN

120 D (120 cps - 80 colonnes) .... 1590 F


CITIZEN 120 D

MSP 10 (160 cps - 80 colonnes) .... 2495 F
MSP 15 (160 cps - 132 colonnes) .... 3490 F
MSP 20 (200 cps - 80 colonnes) .... 4490 F
MSP 25 (200 cps - 132 colonnes) .... 4990 F
MSP 40 (240 cps - 80 colonnes) .... 4990 F
MSP 50 (300 cps - 80 colonnes) .... 5490 F
MSP 55 (300 cps - 132 colonnes) .... 6490 F
LASER Overture 110 .... 17990 F
HQ P45 (200 cps - 24 aiguilles - 132 col.) .... 5290 F
PREMIERE 35 (marguerite - 132 col.) .... 5995 F

PANASONIC

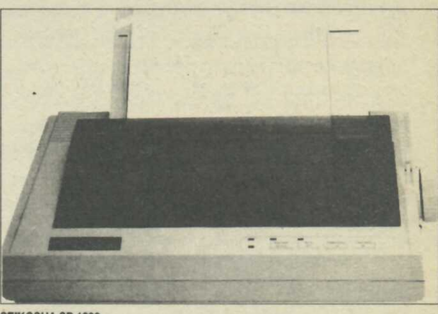
KXP 1081 (120 cps - 80 colonnes) .... 1850 F
KXP 1082 (160 cps - 80 colonnes) .... 2390 F

SEIKOSHA

SP 180 AI (100 cps - 80 colonnes) .... 1595 F
SP 1200 (120 cps - 80 colonnes) .... 2495 F
SL 80 AI (135 cps - 24 aiguilles - 80 col.) .... 3895 F
MP 1300 AI (300 cps - 80 colonnes) .... 5995 F
MP 5300 AI (300 cps - 132 colonnes) .... 6995 F

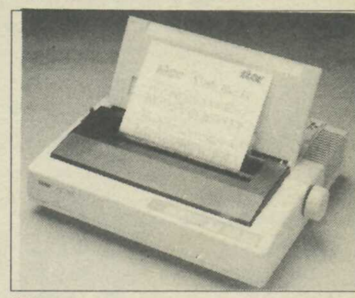
NEC

P 2200 (160 cps - 24 aiguilles - 80 col) .... 3590 F

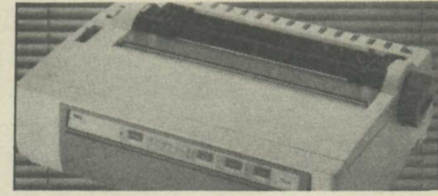

SEIKOSHA SP 1200

STAR

LC 10 (144 cps - 80 colonnes) .... 2395 F


NL 10

LC 10 COULEUR (144 cps - 80 col.) .... 2790 F
LC 2410 (145 cps - 24 aiguilles - 80 col.) .... 3795 F
ND 10 (180 cps - 80 colonnes) .... 3995 F
ND 15 (180 cps - 132 colonnes) .... 4995 F
NX 15 (120 cps - 132 colonnes) .... 3995 F
NR 10 (240 cps - 80 colonnes) .... 4590 F
NR 15 (240 cps - 132 colonnes) .... 5590 F
NB 24/10 (216 cps - 24 aiguilles - 80 col.) .... 5990 F
NB 24/15 (216 cps - 24 aiguilles - 132 col.) .... 7490 F


NEC P 2200

PORTABLE AMSTRAD PPC 512 / PPC 640

DERNIERE MINUTE : PROMOTIONS PPC
PPC 512 SD + IMP. DMP 3160 + LOG. QUATTRO : 6700F HT soit 7946F TTC
PPC 512 DD + IMP. DMP 3160 + LOG. QUATTRO : 7900F HT soit 9369F TTC

FD5 lecteur disq. interne supplémentaire
pour PPC 512/640, 3"1/2, 720Ko
1790F HT 2120F TTC

En cadeau 1 LOGICIEL SUPERBASE



PPC 512 SD
(1 lecteur disquette, 512 Ko mémoire)
4790F HT 5680F TTC

PPC 640 SM
(1 lecteur disq., 1 modem, 640Ko mém.)
5790F HT 6865F TTC

PPC 512 DD
(2 lecteurs disquette, 512 Ko mémoire)
6290F HT 7460F TTC

PPC 640 DM
(2 lecteurs disq., 1 modem, 640Ko mém.)
7290F HT 8645F TTC



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LES PACKS MICRO + IMPRIMANTE GENERAL

En groupant l'achat de votre PC avec une imprimante dernier modèle et de grande marque, bénéficiez de tarifs particulierement intéressants. Jugez plutôt.

1) AMSTRAD PC 1640 SD MONO + Imprimante CITIZEN 120 D + Logiciel Quattro + Pack Pro General	7480FTTC
2) AMSTRAD PC 1640 SD MONO + Imprimante STAR LC 10 (noir) + Logiciel Quattro + Pack Pro General	7730FTTC
3) AMSTRAD PC 1640 SD MONO + Imprimante STAR LC 10 (couleur) + Logiciel Quattro + Pack Pro General	8160FTTC
4) AMSTRAD PC 1640 SD MONO + Imprimante CITIZEN MSP15 (136 col.) + Logiciel Quattro + Pack Pro General	9340FTTC
5) AMSTRAD PC 1640 SD MONO + Imprimante STAR LC 2410 (24 aig.) + Logiciel Quattro + Pack Pro General	9040FTTC
6) AMSTRAD PC 1640 SD COULEUR + Imprimante CITIZEN 120 D + Logiciel Quattro + Pack Pro General	11080FTTC
7) AMSTRAD PC 1640 SD COULEUR + Imprimante STAR LC 10 (noir) + Logiciel Quattro + Pack Pro General	11330FTTC
8) AMSTRAD PC 1640 SD COULEUR + Imprimante STAR LC 10 (couleur) + Logiciel Quattro + Pack Pro General	11760FTTC
9) AMSTRAD PC 1640 SD COULEUR + Imprimante STAR LC 2410 (24 aig.) + Logiciel Quattro + Pack Pro General	12640FTTC
10) AMSTRAD PC 1640 SD COULEUR + Imp. CITIZEN MSP15 (132 col.) + Log. Quattro + Pack Pro General	12940FTTC
11) AMSTRAD PC 1640 DD MONO + Imp. CITIZEN 120D + Log. Quattro + Pack Pro General	9280FTTC
12) AMSTRAD PC 1640 DD MONO + Imp. STAR LC 10 (noir) + Log. Quattro + Pack Pro General	9530FTTC
13) AMSTRAD PC 1640 DD MONO + Imp. STAR LC 10 (couleur) + Log. Quattro + Pack Pro General	9960FTTC
14) AMSTRAD PC 1640 DD MONO + Imp. STAR LC 2410 (24 aig.) + Log. Quattro + Pack Pro General	10840FTTC
15) AMSTRAD PC 1640 DD MONO + Imp. CITIZEN MSP15 (132 col.) + Log. Quattro + Pack Pro General	11140FTTC
16) AMSTRAD PC 1640 DD COULEUR + Imp. CITIZEN 120D + Log. Quattro + Pack Pro General	12880FTTC
17) AMSTRAD PC 1640 DD COULEUR + Imp. STAR LC 10 (noir) + Log. Quattro + Pack Pro General	13130FTTC
18) AMSTRAD PC 1640 DD COULEUR + Imp. STAR LC 10 (couleur) + Log. Quattro + Pack Pro General	13560FTTC
19) AMSTRAD PC 1640 DD COULEUR + Imp. STAR LC 2410 (24 aig.) + Log. Quattro + Pack Pro General	14440FTTC
20) AMSTRAD PC 1640 DD COULEUR + Imp. CITIZEN MSP15 (132 col.) + Log. Quattro + Pack Pro General	14740FTTC
21) AMSTRAD PC 1640 HD20 MONO + Imp. CITIZEN 120D + Log. Quattro + Pack Pro General	12480FTTC
22) AMSTRAD PC 1640 HD20 MONO + Imp. STAR LC 10 (noir) + Log. Quattro + Pack Pro General	12730FTTC
23) AMSTRAD PC 1640 HD20 MONO + Imp. STAR LC 10 (couleur) + Log. Quattro + Pack Pro General	13160FTTC
24) AMSTRAD PC 1640 HD20 MONO + Imp. STAR LC 2410 (24 aig.) + Log. Quattro + Pack Pro General	14040FTTC
25) AMSTRAD PC 1640 HD20 MONO + Imp. CITIZEN MSP15 (132 col.) + Log. Quattro + Pack Pro General	14340FTTC
26) AMSTRAD PC 1640 HD20 COULEUR + Imp. CITIZEN 120D + Log. Quattro + Pack Pro General	16080FTTC
27) AMSTRAD PC 1640 HD20 COULEUR + Imp. STAR LC 10 (noir) + Log. Quattro + Pack Pro General	16330FTTC
28) AMSTRAD PC 1640 HD20 COULEUR + Imp. STAR LC 10 (couleur) + Log. Quattro + Pack Pro General	16760FTTC
29) AMSTRAD PC 1640 HD20 COULEUR + Imp. STAR LC 2410 (24 aig.) + Log. Quattro + Pack Pro General	17640FTTC
30) AMSTRAD PC 1640 HD20 COULEUR + Imp. CITIZEN MSP15 (132 col.) + Log. Quattro + Pack Pro General	17940FTTC
31) AMSTRAD PC 2086 SD12 MONO + Imp. CITIZEN 120D + Log. Windows + Pack Pro General	8240FTTC
32) AMSTRAD PC 2086 SD12 MONO + Imp. STAR LC 10 (noir) + Log. Windows + Pack Pro General	8360FTTC
33) AMSTRAD PC 2086 SD12 MONO + Imp. STAR LC 10 (couleur) + Log. Windows + Pack Pro General	8670FTTC
34) AMSTRAD PC 2086 SD12 MONO + Imp. STAR LC 2410 (24 aig.) + Log. Windows + Pack Pro General	9260FTTC
35) AMSTRAD PC 2086 SD12 MONO + Imp. CITIZEN MSP15 (132 col.) + Log. Windows + Pack Pro General	9450FTTC
36) AMSTRAD PC 2086 SD14 HRCD + Imp. CITIZEN 120D + Log. Windows + Pack Pro General	12940FTTC
37) AMSTRAD PC 2086 SD14 HRCD + Imp. STAR LC 10 (noir) + Log. Windows + Pack Pro General	13060FTTC
38) AMSTRAD PC 2086 SD14 HRCD + Imp. STAR LC 10 (couleur) + Log. Windows + Pack Pro General	13370FTTC
39) AMSTRAD PC 2086 SD14 HRCD + Imp. STAR LC 2410 (24 aig.) + Log. Windows + Pack Pro General	13960FTTC
40) AMSTRAD PC 2086 SD14 HRCD + Imp. CITIZEN MSP15 (132 col.) + Log. Windows + Pack Pro General	14150FTTC
41) AMSTRAD PC 2086 DD12 MONO + Imp. CITIZEN 120D + Log. Windows + Pack Pro General	10340FTTC
42) AMSTRAD PC 2086 DD12 MONO + Imp. STAR LC 10 (noir) + Log. Windows + Pack Pro General	10460FTTC
43) AMSTRAD PC 2086 DD12 MONO + Imp. STAR LC 10 (couleur) + Log. Windows + Pack Pro General	10770FTTC
44) AMSTRAD PC 2086 DD12 MONO + Imp. STAR LC 2410 (24 aig.) + Log. Windows + Pack Pro General	11360FTTC
45) AMSTRAD PC 2086 DD12 MONO + Imp. CITIZEN MSP15 (132 col.) + Log. Windows + Pack Pro General	11550FTTC
46) AMSTRAD PC 2086 DD14 HRCD + Imp. CITIZEN 120D + Log. Windows + Pack Pro General	15040FTTC
47) AMSTRAD PC 2086 DD14 HRCD + Imp. STAR LC 10 (noir) + Log. Windows + Pack Pro General	15160FTTC
48) AMSTRAD PC 2086 DD14 HRCD + Imp. STAR LC 10 (couleur) + Log. Windows + Pack Pro General	15470FTTC
49) AMSTRAD PC 2086 DD14 HRCD + Imp. STAR LC 2410 (24 aig.) + Log. Windows + Pack Pro General	16060FTTC
50) AMSTRAD PC 2086 DD14 HRCD + Imp. CITIZEN MSP15 (132 col.) + Log. Windows + Pack Pro General	16250FTTC
51) AMSTRAD PC 2086 HD12 MONO + Imp. CITIZEN 120D + Log. Windows + Pack Pro General	13440FTTC
52) AMSTRAD PC 2086 HD12 MONO + Imp. STAR LC 10 (noir) + Log. Windows + Pack Pro General	13560FTTC
53) AMSTRAD PC 2086 HD12 MONO + Imp. STAR LC 10 (couleur) + Log. Windows + Pack Pro General	13870FTTC
54) AMSTRAD PC 2086 HD12 MONO + Imp. STAR LC 2410 (24 aig.) + Log. Windows + Pack Pro General	14410FTTC
55) AMSTRAD PC 2086 HD12 MONO + Imp. CITIZEN MSP15 (132 col.) + Log. Windows + Pack Pro General	14650FTTC
56) AMSTRAD PC 2086 HD14 HRCD + Imp. CITIZEN 120D + Log. Windows + Pack Pro General	18140FTTC
57) AMSTRAD PC 2086 HD14 HRCD + Imp. STAR LC 10 (noir) + Log. Windows + Pack Pro General	18260FTTC
58) AMSTRAD PC 2086 HD14 HRCD + Imp. STAR LC 10 (couleur) + Log. Windows + Pack Pro General	18570FTTC
59) AMSTRAD PC 2086 HD14 HRCD + Imp. STAR LC 2410 (24 aig.) + Log. Windows + Pack Pro General	19160FTTC
60) AMSTRAD PC 2086 HD14 HRCD + Imp. CITIZEN MSP15 (132 col.) + Log. Windows + Pack Pro General	19350FTTC



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR PC

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

Nous disposons, et de très loin, du plus important stock d'accessoires et de périphériques en tous genres pour AMSTRAD en France. 5 techniciens-vendeurs sont à votre disposition pour vous expliquer le fonctionnement de ces matériels. Si vous avez des problèmes particuliers à résoudre, n'hésitez pas à nous consulter. Notre expérience vous évitera peut-être des dépenses inutiles. Tous nos périphériques les plus importants sont offerts avec le PACK PRO PERIPHERIQUES décrit ci-dessous.

QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE PERIPHERIQUE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Sur la plupart des périphériques, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) Une garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre ;
2) une assistance téléphonique 90 jours ;
3) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier, pour un achat de 2000 F ou plus ;
4) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
Si avant votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous alignerons notre prix ;
5) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre périphérique, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre un autre de valeur équivalente.
6) En cas de défectuosité lors de la mise en route de votre périphérique, ce que nous appelons dans notre jargon "une panne de déballage", nous vous l'échangeons si vous nous le rapportez dans un délai maximum de 7 jours après l'achat, muni de son emballage d'origine.

ONDULEURS

VOLTER 1,5 .... 2590 F
150 VA pour PC 1512/1640.

VOLTER 2,5 .... 3590 F
250 VA pour 1512/1640.

Protégez votre système contre les parasites, les variations de tension, les microcoupures et les coupures. Ces défaillances du réseau ont pour conséquences : enregistrements et traitements éronnés, perte d'informations, de fichiers, risque de destruction des supports magnétiques. Les alimentations VOLTER sont conçues autour d'une carte permettant la détection d'une coupure ou le passage hors tolérance de l'alimentation secteur, le pilotage de l'étage de puissance (onduleur), la recharge et le maintient au niveau optimum de la charge de la batterie, la commande des alarmes visuelles et sonores.

CODES A BARRES

BarCode MR230 + BarPen 40 .... 4270 F
Le MR 230 est un lecteur conçu pour les miro-ordinateurs PC et compatibles. Il se connecte entre le clavier et l'écran du PC et simule parfaitement la connexion entre le clavier et l'écran. Le BarPen 40 est destiné à la lecture des symboles noir et blancs ou de couleur, même faiblement contrastés. Il émet un rayon lumineux rouge visible permettant la détection linéaire de toute l'échelle des couleurs. C'est un crayon de haute définition permettant de détecter des éléments fins de largeur minimale 0,14 mm. Il est le crayon idéal pour la plupart des modes d'impression.

MICROBAR + douchette émulation crayon optique .... 11445 F
Microbar est armé pour le futur : 2 entrées, 9 combinaisons, 9 codes barres, 50 interfaces, 4000 accords pour s'adapter à tous. Vive le 1er lecteur caméléon.

DIGITALISEURS

ARA PC .... 2360 F
Il se compose d'une carte de numérisation vidéo qui se place dans un des slots d'extension de votre ordinateur, d'une disquette d'utilisation et de deux cordons vidéo (péritel et caméra-magnétoscope). La source vidéo, indifféremment Pal ou Secam, peut provenir d'un téléviseur, d'un magnétoscope ou d'une caméra. La vitesse de numérisation atteint au moins 5 images par seconde (jusqu'à 7 sur compatible AT). La définition graphique respecte la norme CGA (320x200 en 4 couleurs).

HANDY SCANNER TYPE 2 .... 2250F
HANDY SCANNER TYPE 3 .... 3490F
Nouveau modèle avec logiciel de reconnaisance des caractères, 5 polices + écriture manuscrite mémorisable. HANDY SCANNER : une nouvelle façon de saisir du texte et des graphismes sur votre ordinateur. Vous glissez le scanner comme une souris sur la zone que vous voulez reproduire. Elle est instantanément recopiée sur l'écran. Il existe maintenant deux versions de HANDY SCANNER répondant à toutes les attentes :
- la version TYPE 2 qui digitalise en 2 tons NOIR ET BLANC ;
- la version TYPE 3 plus performante qui permet une digitalisation en 2, 4, 8 ou 16 tons de gris. Ce scanner possède en outre une fenêtre vous permettant de visualiser le document au cours de sa digitalisation, ainsi qu'un bouton marche/arrêt permettant le contrôle manuel du scanner.

HANDY READER est un logiciel spécifique de reconnaissance et traitement de textes qui sauvegarde vos textes, après reconnaissance, en fichiers textes au format ASCII récupérables par tout autre logiciel de traitement de texte. Il est livré avec 5 polices de caractères les plus courantes : Helvetica, Times, Digits, Bookface et Typeface mais possède la faculté d'apprendre une police de caractères qui vous est personnelle. Ce logiciel performant possède son propre traitement de texte simple et permet toutes les opérations standards.
HANDY PAINTER est un logiciel de traitement graphique élaboré dans une optique pratique, complète et performante. Il permet de saisir des modèles graphiques dans des fenêtres définies préalablement, d'après une échelle. Ces documents graphiques, après traitement ou non, peuvent être sauvegardés en fichiers images au format bitmap (point par point) et sont récupérables dans d'autres logiciels graphiques au même format ou non (possibilité de conversion de format). Ce logiciel possède plus de 40 fonctions de travail, 14 outils, variation proportionnelle de la largeur de certains outils, 3 palettes de 32 couleurs ou motifs de coloriage, possibilité de créer des palettes personnelles, effets spéciaux, curseurs de déplacement de la fenêtre sur le document.

SCANNER CANON IX-12 AVEC SON LOGICIEL PC .... 10900 F
Scanner à rouleau permettant de scanner des feuilles format A4. Excellente qualité, contraste bien défini.

SCANNER CANON IX-12F AVEC SON LOGICIEL PC .... 13900 F
De type "Flat Bed", ce scanner permet de scanner des livres ou d'autres documents présentant un relief. Aussi facile à utiliser qu'un photocopieur.

GENISCAN GS 2000 .... 3490 F
AVEC EN CADEAU : DR HALLO III, puissant logiciel graphique. Garantie 2 ans. Scanner manuel idéal pour la PAO. Très large scanning : 10,5 cm. Il permet de sauvegarder des images dans des modes différents pour les récupérer dans des logiciels divers : MS Windows, GEM, PC Paintbrush, Ventura, Page Maker, OCR, Genius Scan Edit...
DR HALLO est un logiciel graphique très sophistiqué qui permet de récupérer les images et de les modifier. Par exemple, zoomer, découper, déplacer, faire tourner, reproduire, changer les nuances de gris, explorer les images saisies, etc... Avec DR HALLO, vous disposez des outils suivants : le crayon, la gomme, la règle, des formes géométriques, le compas, l'équerre, l'aérographe, un menu d'épaisseur du trait, un menu de motifs, etc...
GENISCAN est en mesure de saisir des images en demi-teinte avec 16 niveaux de dégradés, de les stucturer et de les réorganiser. Il permet même de superposer deux images et de les traiter individuellement avant d'effectuer une synthèse. Le système SCANEDIT se caractérise par une résolution de 8 pixels par millimètre, sur une largeur de 32 à 105 mm. Le logiciel SCANEDIT fourni avec GENISCAN n'est pas seulement un système de saisie et de traitement des images, mais possède en plus un ensemble complet de moyens graphiques destinés à modifier ou à compléter les images visualisées à l'écran. Le SCANEDIT fait appel à des symboles graphiques simples pour identifier ses diverses fonctions, dont les menus sont activés par une souris, sans l'intermédiaire du clavier. De plus, le système se distingue par plusieurs autres particularités qui en facilitent l'exploitation au point d'en faire un véritable jeu. Après une courte expérimentation, l'utilisateur accèdera à toutes les possibilités offertes par la saisie d'images sur ordinateur.

LECTEURS DISQUETTES

TOUS NOS LECTEURS SONT GARANTIS 2 ANS

EN CADEAU AVEC CHAQUE LECTEUR : 10 DISQUETTES VIERGES

LECTEUR DISK MITSUMI 5"1/4 .... 990 F
360 Ko. Interne. Compatible AMSTRAD PC 1512/1640. 2e lecteur de disquette fourni avec son kit de fixation qui se place en façade droite de l'unité centrale du PC 1512/1640. Caractéristiques identiques au lecteur d'origine AMSTRAD. Il permet de transformer votre simple drive 1512/1640 en double drive. Pour le montage, vous pouvez aisément le réaliser vous même ou demander conseil à nos techniciens. Pour votre information, les AMSTRAD sont fournis d'origine avec une carte controleur double drive et un deuxième cable de connexion. Il s'agit alors de relier le lecteur MITSUMI à ce cable.

LECTEUR DISK MITSUMI 3"1/2 .... 1490 F
720 Ko interne. Compatible AMSTRAD PC 1512/1A640. 2e lecteur fourni avec son kit de fixation qui se place en façade de l'unité centrale PC 1512/1640. Le format 3"1/2 qui constitue la nouvelle norme IBM est particulièrement intéressant tant par sa capacité de formatage accrue par rapport à 5"1/4 que par la robustesse de sa disquette. Equiper un SD 1512/1640 avec un lecteur 3"1/2 vous permettra de faire des sauvegardes 5"1/4 ou 3"1/2, d'utiliser les disquettes de votre PC sur un portable PPC, etc... Le montage est aussi aisé que celui du lecteur 5"1/4. La carte controleur du SD reco nnait parfaitementce ce format.

LECTEUR DISK MASTER 3"1/2 .... 1990 F
720 Ko. Externe. 2e lecteur disquette en coffret pour PC 1512/1640 et PPC.

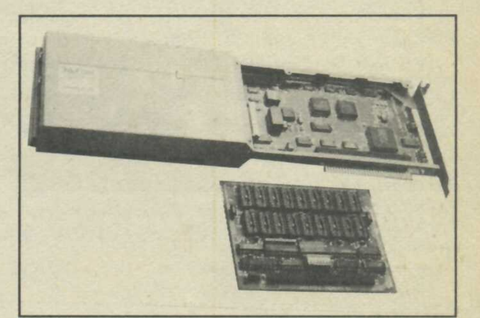
LECTEUR DISK 5"1/4 AMSTRAD FD3 .... 1995 F
Ce lecteur interne est fourni par AMSTRAD. C'est le modèle équipant d'origine les PC 1512/1640 SD ou DD. D'excellente qualité, sa réputation n'est plus à faire.

LECTEUR DISK 3" AMSTRAD FDR .... 1990 F
Pour PCW 8256. 720 Ko. Ce lecteur se met dans le 2e emplacement disk du PCW 8256. D'une capacité de formatage double du 1er lecteur 8256, il est d'un montage facile.

LECTEUR DISK 3" AMSTRAD FD4 .... 1990 F
Pour PCW 9512. 3", 720 Ko. Ce lecteur se place dans le 2e emplacement disk du PCW 9512. D'un montage aisé, il facilite grandement la manipulation de cette machine.

KITS DISQUES DURS internes avec carte controleur

KIT WESTERN DIGITAL WD20I .... 2995 F
KIT WESTERN DIGITAL WD30I .... 3995 F
Pour PC 1512/1640. Ce kit comprend une platine de montage, un disque dur 20 ou 30 Mo et une carte controleur avec ses 2 cables de connexion.
La possibilité d'accroitre les performances de votre PC 1512 ou PC 1640 avec la puissance d'un disque dur comporte un certain nombre d'avantages : enregisirement et stockage des données facilités, gestion simplifiée, utilisation de logiciels plus puissants...



DISQUE DUR 20 Mo à cartouche amovible RICOH
Modèle interne (remplacement drive B ou C) 11990 F
Modèle externe (adjonction en disque D) ... 15990 F
Cartouche amovible disk dur supplémentaire 1150 F
Beaucoup plus moderne qu'un streamer à bande magnétique, et surtout beaucoup plus rapide, la cartouche disque dur 20 Mo permet de réaliser une sauvegarde complète sur un seul média. La connexion du disque dur à cartouche amovible au controleur d'origine du système ramène l'opération de sauvegarde à une simple copie de disque dur à disque dur. En outre, l'accès direct aux informations permet de consulter partiellement le contenu du média. Il est également possible de sauvegarder la capacité fixe de 20 Mo sur plusieurs cartouches. Produit haut de gamme, le disque dur amovible RICOH constitue un excellent investissement pour une utilisation professionnelle.

STREAMERS

STORAGE KING 840 .... 3990 F
Pour PC 1512/1640. Protégez vos données essentielles avec la sauvegarde sur bande STORAGE KING : l'augmentation des capacités de stockage de votre micro-ordinateur vous apporte beaucoup d'avantages, mais souligne l'importance de la sauvegarde de vos données. Le rapport prix/performance exceptionnel des systèmes de sauvegarde STORAGE KING 840 représente une solution fiable et, de surcroit, peu onéreuse. La sauvegarde STORAGE KING offre plus : capacité de stockage 47 Moctets ; se connecte sur la carte controleur du lecteur de disquette déjà présente dans le micro-ordinateur ; vitesse de sauvegarde rapide en mode fichier SK 840 : 1,5 Moctets/minute. Nombreuses possibilités : sauvegarde en mode fichier ou groupe de fichiers, vérification des données sauvegardées, possibilité de chainage des cartouches, plusieurs sauvegardes sur la même cartouche, utilisation dans un traitement batch ; utilise des cartouches standard 1/4" 600 pieds ; compatible DOS version 2.0 et supérieure ; compatible réseaux.

MANETTES DE JEUX

Avant tout, il convient de savoir qu'il est possible de brancher deux familles totalement différentes de joystick sur les PC AMSTRAD. Les joysticks à microcontacts qui se branchent sur la prise intégrée au clavier et les joysticks potentiométriques qui nécessitent une carte interface joystick qui se place dans un des slots d'extension disponible de votre PC. Bien qu'il paraisse plus simple d'acquérir un joystick à microcontacts, il faut savoir que chez GENERAL nous estimons à environ 20 % les jeux qui reconnaissent ce système alors que les 80 % restant reconnaissent le système potentiométrique. Mauvaise nouvelle : avec sa carte interface, le joystick potentiométrique est plus onéreux que le simple joystick à microcontacts.

MANETTES MICRO-CONTACTS

Ces manettes fonctionnent selon le principe du "tout ou rien" : en poussant le stick, on déclenche un contact, en le relachant, on coupe ce contact...



JOYSTICK PRO 500 .... 195 F
Avec le PRO 500, on n'est pas là pour jouer. C'est la merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de DECATHLON.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR PC

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

GENERAL STICK .... **270 F**
Le nec plus ultra. Très gros contacteurs, boitier transparent, assez dur à manier. A réserver aux gros costauds.

JOYSTICK COBRA .... **495 F**
Le monstre. 2 kg, 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complète. Absolument génial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

JOYSTICK CAMERICA .... **695 F**
Joystick à infrarouge, sans fil, efficace jusqu'à 6m. Superbe design.

MANETTES POTENTIOMETRIQUES

Livrés avec la carte interface 2 joysticks, ces manettes fonctionnent comme suit : à différentes positions du stick correspondent différentes situations de l'objet piloté, tant en accellération qu'en direction. Ce joystick est infiniment plus plaisant à manipuler qu'un joystick à microswitches.

JOYSTICK ANKO + CARTE INTERFACE ANKO 2 JOYSTICK .... **349 F**
Ce joystick est muni d'un axe court extra sensible qui se manie avec le pouce ou le pouce et l'index. Deux réglages sur la molette permettent un centrage précis du stick en position neutre. Ce joystick est également muni de deux touches de tir ultra-sensibles et d'un autofire débrayable.

JOYSTICK QUICKSHOOT X + CARTE INTERFACE ANKO 2 JOYSTICK .... **449 F**
Fabriqué par SPECTRA VIDEO, la réputation du QUICKSHOOT X n'est plus à faire. Il s'agit du grand classique pour PC. Très bonne ergonomie. Il dispose de 4 trims pour caler le point zéro du stick. Ceci est très important lorsque l'on sait que si le stick sort de sa position centrale, le joystick devient actif. 2 boutons de tir sont situés sur la face avant. Garantie 1 an, échange en cas de défectuosité.

MANETTES DE JEUX POUR PCW

Bien que non muni d'un port joystick, il est parfaitement possible de brancher un joystick sur un PCW grace à une interface qui se branche sur le port d'extension.

JOYSTICK QUICKSHOOT II + INTERFACE JOYSTICK PCW .... **299 F**
Joystick à lamelles, très simple, fabriqué par SPECTRA VIDEO + la carte joystick PCW.

JOYSTICK PRO 500 + INTERFACE JOYSTICK PCW .... **435 F**
Joystick à microcontacts très performant + carte joystick PCW. Garantie 1 an.

CARTE JOYSTICK SEULE (sans joystick) .... **250 F**

FILTRES ECRANS

FILTRE POUR MONITEUR MONOCHROME GT 65 POUR CPC 464 ET 6128 .... **160 F**

FILTRE POUR MONITEUR COULEUR CTM 644 POUR CPC 464 ET 6128 .... **190 F**

FILTRE POUR MONITEUR PCW .... **220 F**

FILTRE POUR MONITEUR MONOCHROME PC 1512/1640 .... **190 F**

FILTRE POUR MONITEUR COULEUR PC 1512/1640 .... **240 F**
Ces filtres écrans ne sont pas en verre organique mais en tissu. Ils se placent devant l'écran de votre ordinateur auquel il sont fixés par leur cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrête les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car ils sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges antistatiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien de ce filtre est très simple : il se fait à l'aide d'un chiffon sec, mais non pelucheux.

LES HOUSSES

JEU DE 2 HOUSSES PC 1512/1640 .... **245 F**
(Moniteur/unité centrale + clavier). En vinyl anti-statique, le kit de housses pour PC 1512/1640 comprend une housse qui recouvre le moniteur et l'unité centrale et une autre housse qui recouvre le clavier. Si vous souhaitez n'acquérir que la housse clavier, il vous en coutera 90 F et la housse moniteur + unité centrale vous sera proposée à 155 F.

JEU DE 2 HOUSSES POUR PCW 8256/8512 ... **235 F**
En vinyl anti-statique, le kit de housses pour PCW 8256/8512 comprend une housse pour le moniteur et une housse pour le clavier.

JEU DE 2 HOUSSES POUR PCW 9512 .... **245 F**
En vinyl anti-statique, le kit de housses pour PCW 9512 comprend une housse qui recouvre le moniteur et l'unité centrale et une housse pour le clavier.

HOUSSE IMPRIMANTE 80 COLONNES .... **80 F**
Préciser la marque et le modèle.

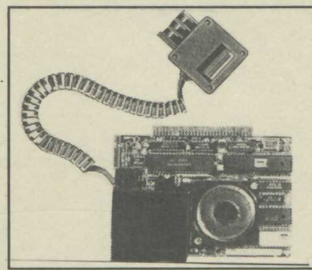
HOUSSE IMPRIMANTE 132 COLONNES .... **95 F**
Préciser la marque et le modèle.

HOUSSE SEAL'TYPE .... **195 F**
Housse plastique transparente et souple. Epouse parfaitement la forme des touches. Permet l'utilisation du clavier en préservant la gravure des touches et protège le clavier de la poussière et des projections de liquides, etc...

TELEMATIQUE

En télématique, les applications sont vastes et différentes familles de produits se retrouvent sur le marché. On distingue d'abord les produits sans modem qui utilisent celui de votre minitel alors que ceux avec modem intégré utilisent tout simplement votre ligne téléphonique. Ensuite, il faut déterminer si vous souhaitez une émulation minitel sous forme d'émission ou d'émission/réception, ou si vous souhaitez un serveur, en règle générale monovoie, ou enfin si vous souhaitez que la carte possède toutes les possibilités citées ci-dessus.

GENERAL COM .... **990 F**



Cette carte, fabriquée pour GENERAL, est agréée PTT. Elle constitue une révolution dans le monde de la télécommunication, compte-tenu de son rapport prix/performances. GENERAL COM est une carte courte, compatible AMSTRAD PC 1512/1640 et tout type de compatible PC XT/AT. Elle transforme votre PC en minitel, permet la connexion sur Transpac via le PAV et permet de communiquer entre PC. Elle est fournie avec un câble et une prise gigogne pour se brancher sur votre ligne téléphonique. Elle est également livrée avec un logiciel utilitaire très performant qui vous autorisera à émuler minitel en mode MDA, CGA, HERCULE et EGA, à sauvegarder des informations sur disque et à mémoriser les numéros de téléphone. GENERAL COM permet d'interroger les banques de données Vidéotext. Les pages Vidéotext sont affichées en couleur, toutes les informations peuvent être capturées puis extraites en ASCII. Il est possible de les visualiser autant de fois que vous le désirez. La connexion à Transpac est possible via tous les logiciels Hayes.

MENTEL PC .... **450 F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Le Minitel malin. Emulateur Minitel avec transport des fichiers. Se connecte sur votre Minitel dont il utilise le modem en émulateur. Gestionnaire de pages videotex, il permet la consultation, la gestion et l'impression. Le transfert de fichiers vous permettra d'envoyer ou de recevoir des fichiers sélectionnés par vous ou même des disquettes entières, exploitables immédiatement.

KENTEL PC .... **980 F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Kentel est un serveur vidéotex monovoie. Il dispose d'un logiciel de création de serveur avec éditeur de pages vidéotex, sauvegarde de pages, mots clefs, catalogue, etc. Il est équipé d'une messagerie avec boîte aux lettres (BAL), d'un détecteur de sonnerie. Ce logiciel très complet est parfait pour construire un serveur de qualité.

PENTEL PC .... **1480 F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
L'artiste du Minitel. Pentel est un véritable outil graphique qui vous permettra de composer facilement des pages pour votre serveur. Il s'agit en fait d'un puissant outil de dessin. C'est le complément total de Kentel, ce dernier pouvant cependant être utilisé sans Pentel.

MODEM DIGITELEC DTL 3000 PC
CARTE TYPE 1 .... **4032 F**
CARTE TYPE 2 .... **5811 F**
COFFRET TYPE 1 .... **4625 F**
COFFRET TYPE 2 .... **6400 F**
Ça y est ! Les nouveaux modems DTL 3000 de DIGITELEC sont arrivés. Les "Big Mod", c'est ainsi qu'on les nomme, sont vraiment étonnants. Ils sont multistandards, intelligents et très performants.
Tellement "Baud" qu'on en mangerait : Jusqu'à 1200 bits/s full duplex en standard V22 (avec le DTL 3000 - Type 2). Les Big Mod communiquent plus vite et donc moins cher. Utilisant le jeu de commandes Hayes®, ils sont compatibles avec la plupart des logiciels de communication pour ordinateurs personnels et avec les modules de communication des progiciels intégrés.
Compatibles également avec tous les standards de modulation jusqu'à 1200 bits/s, ils permettent de communiquer partout dans le monde. Pour vous, les Big Mod téléphoneront à votre correspondant, attendront sa réponse et rappelleront automatiquement si c'est occupé. Avec une mémoire de 25 numéros de téléphone - même hors tension - et une protection de leur accès (en réponse automatique) par un système de mot de passe, ils garderont votre ligne en toute sécurité.

KORTEX KX-TEL .... **1482 F**
VERSION AMSTRAD PC 1512/1640. KX-TEL est une carte modem livrée avec son logiciel (KX-COM) permettant à votre AMSTRAD PC 1512 ou PC 1640 de se comporter en minitel dont il sauvegarde les informations, se connecter à des centres serveurs asynchones (TRANSPAC), communiquer de PC à PC (transfert de fiches, messageries internes). Le système se compose de la carte modem KX-TEL (enfichable dans le micro-odinateur), d'un logiciel de communication à fenêtres et d'un cable reliant le PC à la prise téléphonique. KX-TEL est produit et conçu par KORTEX International, entreprise primée en 1985 par le Ministère du Redéploiement Industriel et du Commerce Extérieur. KX-TEL est une réalisation exclusivement française, adaptée aux normes en vigueur.

KORTEX KX-COM 2 .... **462 F**
Le fameux logiciel de communication : unanimement reconnu comme le logiciel de communication le plus facile et performant, KX COM est une exclusivité KORTEX. La version 2 incorpore de nombreuses fonctionnalités et améliorations dont : tranfert de fichiers très sophistiqués, langage de commandes (macros) et bien d'autres... Fourni en standard avec toutes les cartes KORTEX.

KORTEX KX 1200 .... **5870 F**
1200 Full et Hayes : toutes les fonctions de la KX TEL avec en plus : comptabilité Hayes (fonctionne avec Crosstalk, etc...) ; 1200 bauds full duplex (V22) et appel automatique agréé PTT.

KORTEX KX-SERV + KALIOP .... **2312 F**
Serveur Minitel et composeur de pages : KX SERV est un serveur Minitel monovoie programmable. KALIOP est un composeur de pages videotex utilisable avec tout serveur Minitel dont KX SERV. Facilité d'utilisation exceptionnelle (souris, menu, fenêtres).

CARTE MODEM OLITEC PC .... **1529 F**
Emulation Minitel. Emulation Terminal. Transfert de fichiers 12000 bauds. 300/300 bauds V21 (Transpac). 1200/75 réversible V23 (Minitel). BELL 103, 202 (USA). Numérotation automatique. Réponse automatique. Livré avec OLITEL PC.

CARTE MODEM OLITEC 1200/1200 .... **2360 F**
Compatible Hayes (fonctionne avec la majorité des logiciels du commerce).

CARTE MODEM 2400/2400 .... **3190 F**
Compatible Hayes. 2400/2400 bauds Full Duplex V22 bis (idéale pour les communications à grande vitesse). 120/1200 bauds Full Duplex V22. 300/300 bauds Full Duplex 21. 1200/75 réversible V23. BELL 103, 202, 212 (USA). Numérotation automatique. Réponse automatique. Livré avec OLITEL PC.

OLITEC CABLE .... **699 F**
Utilisez le modem du Minitel. Emulation Minitel. Emulation Minitel bi-standard. Transfert de fichiers à 1200 bauds. Automatisation des communications à 99 %. Livré avec OLICOM JET et une interface de liaison Minitel/Série RS 232 C.

MODEM 12 MODES .... **1489 F**
Modem multistandard. Se connecte sur toute machine équipée d'une prise Série RS 232 C. 300 bauds Full Duplex V21 (accès Transpac). 1200/75 réversible V23 (accès Vidéotex, Minitel). BELL 103, 202 (accès USA). Déconnexion automatique sur perte de porteuse. Alimentation 220V intégrée.

MODEM 16 MODES .... **1990 F**
Modem multistandard. Réponse automatique V25 pour la création de serveur. Se connecte sur toute machine équipée d'une prise Série RS 232 C. 300/300 bauds Full Duplex V21 (accès Transpac). 1200/75 réversible V23 (accès Vidéotex, Minitel). BELL 103, 202 (accès USA). Déconnexion automatique sur perte de porteuse. Alimentation 220V intégrée.

MODEM INTELLIGENT 12/24 .... **3546 F**
Modem intelligent compatible Hayes. Se connecte sur toute prise série RS 232 C. 2400/2400 bauds Full Duplex V22 bis (pour la version V21/V22/V22 bis/V23). 1200/1200 bauds Full Duplex (pour la version V21/V22/V23). 1200/75 réversible V23 (symétreur intégré). 300/300 bauds Full Duplex V21. BELL 103, 202, 212 (USA). Exploration asynchrone. Réponse automatique. Numérotation automatique. Alimentation 220V. Modem entièrement configurable par jeu de commande Hayes.

OLICOM JET .... **685 F**
Logiciel utilisant les menus déroulant et la gestion par souris. Logiciel télématique, intégrant une émulation Minitel graphique couleur, bi-standard et une émulation terminale intégrée. Sauvegarde par fenetres ou par écran dans leur totalité au format ASCII ou Viéotex. Langage évolué intégré permettant d'automatiser les consultations du serveur à 99 %. Vous pouvez par exemple gérer automatiquement un compte bancaire ou un portefeuille boursier. Système d'apprentissage intelligent créant directement une procédure exécutable par le langage d'OLICOM JET. Macro-commandes étendues, redéfinissables à volonté. Transfert de fichiers jusqu'à 9600 bauds très poussé (protocole Minitel, XMODEM, protocole redéfinissable par l'utilisateur). Editeur de texte intégré très élaboré. Répertoire téléphonique très complet, utilisable en agenda. OLICOM JET fonctionne sur PC, AT, XT et compatibles et est utilisable avec la majorité des cartes Modems.

OLIMAIL .... **1245 F**
Conçu sur le même concept qu'OLICOM JET, OLIMAIL est un progiciel mailing d'optimisation du fichier de l'annuaire électronique avec recherche des codes postaux. Il vous permettra de créer à partir du 11 une fantastique base de données. Interface utilisateur conviviale par menus déroulants et utilisation de la souris. Gestion de base de données élaborées (15 champs de données) indexée sur trois critères (tri automatique). Gestion automatique des codes postaux. Remise à jour de la base de données à chaque connexion. Edition par critères sélectifs des informations sur disque, listing ou étiquettes personnalisables à volonté. Suppression automatique des doublons (d'après le numéro de téléphone). Interface avec d'autres logiciels intégrés (lien direct avec WORD de Microsoft). OLIMAIL possède son propre traitement de texte OLITEXTE (entièrement compatible avec le jeu de commandes de l'éditeur de TURBO PASCAL ou WORDSTAR, il dispose également de son propre jeu de commandes directes). Fonctionne sur PC, XT, AT et compatibles.

TELEMATIQUE PCW

MERCITEL PCW2 + INTERFACE +MODEM UNIVERSEL +LOGICIEL .... **3390 F**
Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent.

MYNEA (Emulateur Minitel) .... **830 F**
MYNEA permet au PCW de se transformer en minitel afin que les informations qui apparaissent normalement sur l'écran du minitel arrivent à celui du PCW. De plus, de nombreuses possibilités supplémentaires font qu'il devient très vite préférable d'utiliser le PCW plutot que le minitel.

CORDON MYNEA OU SYNEA .... **250 F**
Relie l'interface série du PCW au minitel ou au modem.

SYNEA (Serveur télématique) .... **1140 F**
SYNEA est un véritable serveur télématique qui tranforme votre PCW en répondeur des temps modernes. Ses fonctionnalités sont étonnantes : controle total de l'arboréscence, création d'écrans sophistiqués, boites aux lettres avec clés personnalisées, prise de commande et gestion de stocks en temps réel, etc...

BOITIER AUTOREPONDEUR POUR SYNEA .... **250 F**

PERIPHERIQUES NETTOYAGE

DISQUETTE DE NETTOYAGE 5"1/4 .... **159 F**

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3"1/2 .... **159 F**
Ces disquettes sont fournies avec une recharge de fluide antistatique. Introduire la disquette dans le lecteur de votre PC. Pour un entretien efficace, nous vous conseillons un nettoyage mensuel de vos lecteurs de disquettes.

COMPUNETT .... **99 F**
Nettoyage des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépot.

PRINTER 66 .... **95 F**
Nettoyeur d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles résinifiées. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante.

PERIPHERIQUES VIDEO

AMSCOLOR 1512 .... **790 F**
Cette interface vous permet de brancher votre PC 1512 sur une TV couleur du commerce, munie d'une prise Péritel.

AMSCOLOR 1640 .... **990 F**
Comme l'AMSCOLOR 1512, cette interface vous permet de brancher votre PC 1640 sur une TV couleur munie d'une prise Péritel.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR PC

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

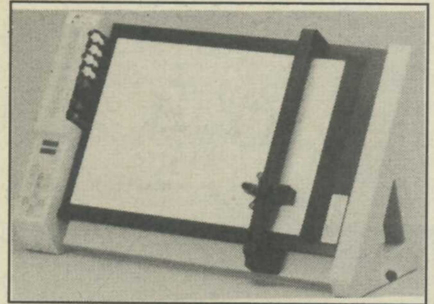
PERIPHERIQUES GRAPHIQUES

ELECTRIC STUDIO PC .... 299 F
Crayon optique avec logiciel graphique pour votre AMSTRAD PC. Vous disposez d'un programme avec des icones (gomme, crayon, pinceau, etc...) que vous pointez à l'aide de votre crayon optique. Puis, vous dessinez directement sur l'écran de votre ordinateur. Le graphisme peut être sauvegardé sur disquette ou disque dur et bien entendu, reproduit sur votre imprimante.

ROLAND DXY 1100 (ft A3) .... 11620 F

ROLAND DXY 1200 (ft A3) .... 16485 F

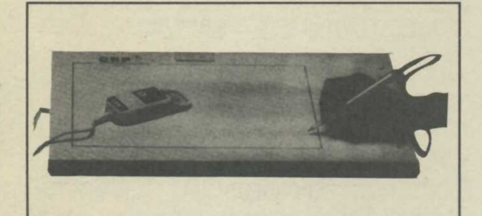
ROLAND DXY 1300 (ft A3) 22170F



La nouvelle série de TABLES TRAÇANTES ROLAND DXY a été soigneusement élaborée pour apporter une solution spécifique à chaque cas particulier. Les qualités graphiques des trois modèles sont rigoureusement identiques. La différence réside dans le confort d'utilisation. Le choix se fera donc en fonction de l'intensité de l'utilisation envisagée. Bénéficiant des acquis précédents, la gamme ROLAND DXY innove une nouvelle fois en offrant des produits de haute technologie à des prix très étudiés.

- Le tracé à plat permet non seulement l'utilisation des formats de papier standards mais également de tous les formats intermédiaires.
- le format de tracé de 431,8 mm x 297 mm ne laisse plus de marges inutiles.
- La grande vitesse de tracé (42 cm/s) leur confère une rapidité voisinant celle des traceurs de grand format.
- La résolution (0,0125 mm) en fait des machines de haute précision.
- Les interfaces parallèles et série résolvent tous les problèmes de connection.
- Le soft-landing amorti la descente de la tête d'écriture, limitant le bruit et l'usure prématurée de la pointe.
- L'utilisation des langages HPGL et DXY étend le champ d'applications.
- le réglage de la pression des plumes permet d'obtenir une qualité optimale en fonction de la nature du support et de celle de la plume.
- Le réglage de la vitesse de tracé régule le débit d'encre pour une meilleure qualité du trait.
- L'obturation des plumes dans leur aire de repos évite le séchage des pointes.
- L'utilisation de 8 plumes permet de panacher les couleurs et l'épaisseur des traits.
- Le buffer de 1 MégaOctet, exceptionnel sur les traceurs de ce prix, permet de libérer l'ordinateur en un temps record (standard sur DXY 1300, option sur DXY 1200).

TABLETTE GRAPHIQUE CRP POUR PC .... 5990 F



Format DIN-A4 - Port série (V24 ou RS 232C) - Logiciel graphique TAKAVOR inclus. Les tablettes graphiques CRP fonctionnent d'après le principe de couplement électrostatique. Avec une surface d'exploitation de format DIN-A4, elles possèdent une résolution de 0,1 mm. Exemples d'application : Analyses de diagrammes et courbes. Applications musicales. Bureau d'architecture, décoration intérieure, statique. Cartographie, dessin, layout. Construction, développement, conception de platines. Construction souterraines et en surface, géologie, physique. Instruction, marketing. Médecine, chimie. Menu sans clavier. Programmation NC. Structure du programmme adaptée à l'utilisateur. Traitement d'images, création d'images, CAO/FAO, design. Transmission d'écritures par modem (secteur bancaire). Software inclus : Logiciel de création graphique TAKAVOR, supportant des cartes graphiques avec un maximum de 256 couleurs, impression sur imprimantes matricielles, imprimantes laser et sur papier photographique, utilisation de menus, fonctionne sur les PC et compatibles. Programmme démo en couleur pour dessiner et apprendre. Driver universel en code source pour vos applications personnelles. Programme test en code source PASCAL et BASIC. La série de tablettes graphique CRP fonctionne avec la plupart des logiciels CAO/FAO conçus pour les ordinateurs personnels et professionnels. Développement de propres applications : Le programme de driver inclus est écrit en langage PASCAL et permet de capter les informations émises par la tablette graphique comme nombres entiers. Cela vous donne la possibilité de développer des programmes en utilisant la tablette graphique comme instrument de saisie.

CONNECTIQUE POUR PC

CABLE PARALLELE PC/PPC - IMPRIMANTE

IBI 1 (longueur 2 m) .... 250 F

IBI 12 (longueur 3 m) .... 490 F

IBI 2 (longueur 5 m) .... 590 F
Câble blindé avec aux extrémités une prise SUB D male 25 broches et une prise Centronics male 36 voies, cette dernière s'introduisant dans la prise de votre imprimante.

CABLE SERIE PC/PPC configuré DTE
AMI 15 (longueur 2 m) .... 290 F
Câble blindé avec aux extrémités une prise SUB D femelle 25 broches et une prise SUB D mâle 25 broches.

CABLE SERIE PC/PPC configuré DCE
AMI 6 (longueur 2 m) .... 290 F
Câble blindé avec aux extrémités une prise SUB D femelle 25 broches et une prise SUB D mâle 25 broches.

AMK 4 .... 285 F
Kit prolongateur moniteur alimentation clavier pour PC 1512. Longueur 2 mètres. Ce kit se compose de 3 cables : 1) un cable avec aux extrémités une prise DIN 6 broches mâle et une prise DIN 6 broches femelle ; 2) un câble avec aux extrémités une prise DIN 14 broches mâle et une prise DIN 14 broches femelle ; 3) un câble avec aux extrémités une prise DIN 8 broches mâle et une prise DIN 8 broches femelle.

AMK 5 .... 285 F
Kit prolongateur moniteur alimentation clavier pour PC 1640. Longueur 2 mètres. Ce kit se compose de 3 câbles : 1) un câble avec aux extrémités une prise DIN 14 broches mâle et une prise DIN 14 broches femelle ; 2) un câble avec aux extrémités une prise SUB D 9 broches mâle et une prise SUB D 9 broches femelle ; 3) un câble avec aux extrémités une prise DIN 6 broches mâle et une prise DIN 6 broches femelle.

PC TEL .... 290 F
Câble de 2 mètres pour relier votre PC au Minitel. Il est équipé aux extrémités d'une prise SUB D mâle 25 broches et d'une prise DIN mâle 5 broches.

CHANGEUR DE GENRE
CENTRONIC MALE/MALE .... 230 F
Boitier muni à chaque extrémité d'une prise mâle Centronic. Ce boitier convertit donc une prise Centronic femelle en prise mâle.

CHANGEUR DE GENRE
CENTRONIC FEMELLE/FEMELLE .... 230 F
Ce boitier est muni à chaque extrémité d'une prise Centronic femelle. Il convertit donc un cable à prise mâle en prise Centronic femelle.

CHANGEUR DE GENRE
SERIE FEMELLE/FEMELLE .... 190 F
Ce boitier est muni à chaque extrémité d'un connecteur Série femelle. Il convertit donc un cable avec prise Série mâle en prise Série femelle.

CHANGEUR DE GENRE
SERIE MALE/MALE .... 190 F
Ce boitier est muni à chaque extrémité d'un connecteur Série mâle. Il convertit donc un câble avec prise Série femelle en prise Série mâle.

ADAPTATEUR SUB D 9/25 POINTS .... 190 F
Boitier comportant aux extrémités une SUB D9 et une 25 broches Série. Rend votre AMSTRAD PC compatible avec tout matériel RS 232 (V24) 25 broches.

CABLE SERIE MULTILINK 2 mètres .... 350 F
Ce câble série est muni sur ses connexions de 9 switches qui permettent de configurer le câble selon les besoins. Très précieux dans les applications RS 232 où les câbles ne sont pas normalisés.

LINKMASTER .... 350 F
Logiciel + câble pour relier votre AMSTRAD PC 1512/1640 à un AMSTRAD PPC. Il permet de copier des programmes du format 5"1/4 à 3"1/2 et vice-versa. Il permet également de communiquer entre les 2 machines. Le câble est aux normes Séries. Le logiciel comprend un menu pour une utilisation simple et est fourni dans les 2 formats de disquette. C'est un produit AMSTRAD.

CABLE NULL MODEM RS 232 .... 200 F
MALE/MALE - 2 METRES - Ce câble vous permettra de communiquer d'un PC à un autre PC. Il est muni aux extrémités de 2 connecteurs Série mâle 25 broches.

CABLE NULL MODEM RS 232 .... 200 F
FEMELLE/FEMELLE - 2 METRES - Ce câble vous permettra de communiquer d'un PC à un autre PC. Il est muni aux extrémités de 2 connecteurs Série femelle 25 broches. Il est à utiliser pour la liaison entre 2 AMSTRAD PC.

CABLE RALLONGE
SOURIS/JOYSTICK A CONTACT .... 95 F
Longueur 1 METRE. Se met entre le connecteur souris del'AMSTRAD PC et le câble de la souris.

CABLE RALLONGE
IMPRIMANTE PARALLELE / PC .... 200 F
Câble de 2 mètres connecté aux normes Centronics avec aux extrémités une prise 25 broches femelle et une prise 25 broches mâle. Il se branche entre votre PC et votre câble d'imprimante pour vous permettre d'éloigner d'environ 4 mètres votre imprimante de l'unité centrale.

CABLE RALLONGE
IMPRIMANTE PCW 8256/8512 .... 250 F
Ce câble se compose d'un câble imprimante et d'un câble d'alimentation. Longueur 2 mètres.

CABLE RALLONGE
IMPRIMANTE PCW 9512 .... 340 F
Ce câble de 2 mètres vient se connecter entre l'unité centrale et l'imprimante.

SOURIS POUR AMSTRAD PC

A priori, ce rayon ne serait pas utile, puisque AMSTRAD livre d'origine ses PC avec une souris. Pourtant, il faut savoir que la souris AMSTRAD n'est pas 100 % compatible Microsoft et qu'elle ne reconnait pas, par exemple, le logiciel WINDOWS. Ainsi, un certain nombre de fabricants indépendants ont mis au point des souris 100 % compatibles Microsoft.

ANKO MOUSE PC .... 490 F
Cette souris est livrée avec son driver sur disquette 5"1/4. Souris à 3 boutons. Résolution : 200 pulsations par pouce.
Elle fonctionne virtuellement avec tous les programmes destinés à être utilisés avec une souris : Autocad, Gem, MS Windows, PC Paint Brush, PC Paint Plus, Topview, Word, D Base II et III, Framework, Lotus I-II-III, Supercalc III, Symphony, Visicalc, Wordstar, etc...

HANDY MOUSE CAMERON PC .... 790 F
Le haut de gamme de la souris 100 % compatible Microsoft. Résolution : 0,13 mm par impulsion. Se brancher sur le port RS 232 (vitesse 1200 bauds). Elle est livrée avec un logiciel d'exploitation qui comprend des programmes de démonstration et un fichier explicatif sur disquette 5"1/4. Le logiciel graphique Handy Painter est également fourni. Un connecteur SUB D 9 mâle - 25 broches femelle Série se trouve à l'extrémité de la prise SUB D 9 femelle de la souris. Garantie 1 an.

SOURIS MICROSOFT .... 1590 F
Il s'agit de la souris originale conçue et fabriquée par MICROSOFT. Elle constitue le must pour ceux qui recherchent la sécurité absolue en matière de compatibilité. Sensibilité 400 DPI. Fournie avec le logiciel PC PAINT BRUSH. Son prix ne la met malheureusement pas à la portée de toutes les bourses.

SOURIS POUR PCW

SOURIS KEMPSTON .... 850 F
Pour PCW 8256, 8512 et 9512. Indispensable accessoire de dessin, la souris permet aussi d'obtenir un déplacement rapide et précis. Reconnue par tous les logiciels de PAO, elle s'adapte immédiatement et sa simplicité d'emploi permet d'en tirer rapidement le meilleur parti. Livrée avec une interface et une disquette comprenant un programme de redéfinition permettant l'adaptation de la souris à la grande majorité des programmes utilisables sous CP/M. Elle est compatible tous langages et avec les principaux logiciels tels que DTP-PAO, Multiplan, D BASE II, Wordstar Fleet, Street Editor, Basic Mallard Graph, Microdraft, Draught Man, Write Hand Man, GSX et beaucoup d'autres.

AMX MOUSE POUR PCW .... 690 F

AMX MOUSE POUR PCW
+ LOGICIEL DTP PAO .... 990 F
De couleur noire, avec 3 boutons rouges, cette souris est accompagnée de 4 logiciels : ART qui ressemble à MAC PAINT avec menus déroulants, ICONES qui est un logiciel de création d'icones dans une matrice 16x16, CREATION GRAPHIQUE qui est un logiciel récupérable sour ART et AMC CONTROL qui fournit 20 nouvelles instructions Basic pour piloter la souris.

COPIEUR

COPY II PC .... 490 F
Création de copies de sauvegarde des logiciels protégés et non protégés. Possibilité de demander vos programmes sur disque dur au lieu de passer par une relecture sur 5"1/4. Programmes utilitaires vous permettant de controler la vitesse de rotation de vos lecteurs 5"1/4 et de déformater (effacement intégral) les disquettes souples. Logiciel très facile à utiliser, même pour un débutant.

RUBANS pour IMPRIMANTES

	par 1	par 2	par 3
AMSTRAD DMP 2000/3000/2160/3160	95 F	70 F	50 F
AMSTRAD DMP 4000	115 F	90 F	70 F
CITIZEN 120 D	95 F	70 F	50 F
EPSON LX 800	95 F	70 F	50 F
STAR NL10/LC10	95 F	70 F	50 F
AMSTRAD PCW 8256/8512	95 F	70 F	50 F
Tout modèle imp. 80 col.	95 F	70 F	50 F
Tout modèle imp. 132 col.	115 F	90 F	70 F
Ruban couleur STAR LC10	115 F	90 F	70 F

Par 10 pièces et plus, nous consulter. Nous tenons en stock une centaine de références de rubans pour imprimantes. De plus, sur commande, nous pouvons vous fournir pratiquement tous les modèles existant. Consultez-nous.

PERIPHERIQUES MUSICAUX

SAMPLER VOCAL TECHNIMUSIQUE PC .... 1350 F
Enregistrez votre voix, puis utilisez-la dans vos programmes. Contrôle de gain audio en entrée/sortie programmable. Ampli audio 3W. Sorties HP, casque. Débit 2 à 4 KO/seconde de parole enregistrée. Livré avec microphone. Une excellente application pour des domaines aussi variés que l'alarme, la robotique, l'enseignement, les industries, les handicapés, la messagerie vocale, la publicité ou les dessins animés. C'est un produit 100 % français de chez TMPI, le spécialiste du son informatique.

SYNTHE TECHNIMUSIQUE PC .... 1170 F
Egalement un produit français de TMPI. Ce synthé parle en français avec un choix d'une centaine de phonèmes. Il se présente comme le sampler vocal sous la forme d'une carte à insérer dans un des slots d'extension disponible de votre AMSTRAD PC, accompagné d'un logiciel. Ses caractéristiques sont les suivantes : vitesse de voie réglable, timbre de voie réglable (masculin, féminin, chuchoté), hauteur de voie réglable vers le haut ou vers le bas, niveau sonore programmable.

WIN MUSIC .... 1800 F

WIN MUSIC + INTERFACE MIDI .... 4400 F
WIN MUSIC est le seul logiciel à rendre accessible la norme MIDI (Music Instrument Digital Interface) à votre AMSTRAD PC dans un environnement WINDOWS. WIN MUSIC est un séquenceur/magnétophone digital multipistes qui permet d'enregistrer/séquencer/arranger votre musique jouée par tout instrument à la norme MIDI (clavier, boite à rythme, etc...). L'interface MIDI se présente sous la forme d'une carte à connecter sur un des slots d'extension de votre AMSTRAD PC.

PERIPHERIQUES IMPRIMANTES

CAISSON D'INSONORISATION KENSINGTON
POUR IMPRIMANTE 80/132 COLONNES .... 595 F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR PC

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

CHARGEURS FEUILLE A FEUILLE

Les introducteurs feuille à feuille se branchent sur la plupart des imprimantes. Nous en avons disponibles sur stock une cinquantaine de modèles. Le but de cet accessoire est de vous permettre d'introduire une rame de papier sans bande caroll dans votre chargeur. Celui-ci prendra les feuilles une à une au moment de l'impression. Idéal pour les mailing.

CHARGEUR F-A-F PCW .... 1650 F
CHARGEUR F-A-F CITIZEN 120D .... 1090 F
CHARGEUR F-A-F EPSON LX 800 .... 850 F
CHARGEUR F-A-F CITIZEN MSP-15 .... 1990 F
CHARGEUR F-A-F STAR LC 10 .... 1090 F

ACCESSOIRES SICOS

REPARTITEUR DE RESEAU SICOS
A FILTRE INCORPORE .... 1290 F
Le répartiteur de réseau SICOS à filtre incorporé empêche les pertes de données ou la détérioration du matériel lors de fluctuations ou perturbations du réseau. Description du répartiteur : Tension 250V, 50/60 cycles. Courant 5 ampères. Courant de perditance inférieur à 0,1 milliampères. Gamme de fréquence 60 kHz à 500 MHz. Tension d'essai 2 kV 1 minute 50 cycles. Gamme d'utilisation : principalement tout appareil électronique, par exemple : ordinateurs, machines à écrire électroniques, appareils de mesure et de réglage, appareils de laboratoire médical, etc...

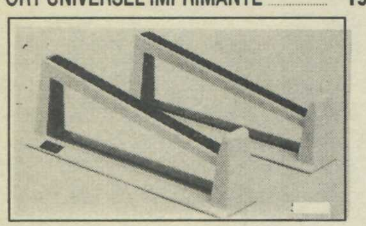
BOITES DE COMMUTATION

Les boites de commutation SICOS permettent le branchement à un prix avantageux de plusieurs composants informatiques.

Modèle DD1A .... 690 F
Pour 1 ordinateur et 2 imprimantes à interface parallèle.
Modèle DD1B .... 790 F
Pour 2 ordinateurs et 1 imprimante à interface parallèle.
Modèle DD2A .... 1990 F
Pour 1 ordinateur et 2 imprimantes à interface parallèle, avec mémoire tampon de 32K
Modèle DD2B .... 2100 F
Pour 2 ordinateurs et 1 imprimante à interface parallèle, avec mémoire tampon de 32K.
Modèle DD1C .... 690 F
Pour 1 ordinateur et 2 imprimantes à interface série.
Adaptateur secteur pour DD2A et DD2B .... 99 F

SUPPORTS DE MATERIEL

SUPPORT UNIVERSEL IMPRIMANTE .... 195 F



Le support indispensable à tous les types d'imprimantes. Largeur réglable individuellement. Pour réserve de formulaire en continu entre les montants sous l'imprimante. Convient également pour ordinateurs portatifs, pour mettre l'écran à l'angle de vue correct.

SUPPORT D'IMPRIMANTE
MODELE 80 .... 295 F
SUPPORT D'IMPRIMANTE
MODELE 100 .... 395 F
SUPPORT D'ORDINATEUR .... 690 F
Le support d'ordinateur SICOS permet de ranger le clavier en économisant de la place lorsque l'on ne s'en sert pas. L'accès aux disquettes est améliore grâce à la position surélevée et l'écran est à hauteur des yeux. Derrière, on peut monter la prise multiple SICOS avec filtre réseau.
SUPPORT DE MONITEUR 12" .... 195 F
SUPPORT DE MONITEUR 14" .... 285 F
Le support de moniteur à réglage continu permet à l'utilisateur de régler le moniteur de manière optimale en fonction de ses besoins. Un angle de vue correct contribue à réduire la fatigue.

STATION DISQUE DUR

Sans rendez-vous, un de nos 4 techniciens informatique prendra en charge votre unité centrale et y intégrera, dans un délai moyen de 1 heure, le disque dur de votre choix. Les prix qui suivent sont pose et kit de fixation compris.

Disque dur 10 Mo avec contrôleur .... 2490 F
Disque dur 20 Mo avec contrôleur .... 3490 F
Disque dur 30 Mo avec contrôleur .... 3990 F
Disque dur 40 Mo avec contrôleur .... 4990 F
Lecteur 5"1/4 360Ko .... 990 F
Lecteur 5"1/4 1,2Mo .... 1690 F
Lecteur 3"1/2 700Ko .... 1490 F
Streamer 40 Mo .... 4590 F
Extension mémoire de 128Ko à 2 Mo :
suivant extension, tarif de 490 F à 3500 F

CARTES ROBOTIQUES

JAGOT ET LEON 48 E/S .... 1649 F
Cartes 48 entrées/sorties logiques. O-5V. Enfichable dans les slots d'extension. Toutes les lignes sont amplifiées. Un logiciel d'utilisation est livré avec une notice détaillée. Programmation en Basic, Turbo Pascal et Assembleur. Nombreux exemples.

JAGOT ET LEON 8 EA .... 1649 F
Carte de conversion analogique-numérique. Précision : 12 bits. Echelle : 0-10V. Temps reconversion/voie : 20 ms. Possibilité d'extension à 16 voies. Logiciel d'utilisation et notice détaillée.

EXTENSIONS MEMOIRE

EXTENSION MEMOIRE 128 Ko
POUR PC 1512 .... 1290 F
(18 PUCES MEMOIRES 4164 CP 15).
EXTENSION MEMOIRE 256 Ko
POUR PCW .... 890 F
(8 PUCES 41-256 / 12).

RESEAU AMSTRAD PC

RESEAU AMSTRAD PC à partir de **3500 F** par poste
Le kit de base est constitué de 3 cartes réseau, trois boitiers de connexion, deux terminateurs de ligne, des cables pour la connexion des postes, des disquettes logiciel au format 5"1/4 et 3"1/2 et un manuel d'utilisation. Ce kit permet de connecter entre eux 3 ordinateurs AMSTRAD PC. Il faut être muni du DOS version 3.XX de MS/DOS. De même, le serveur doit être équipé d'un disque dur. L'intérêt essentiel du réseau est le transfert des données. Il est nettement plus rapide que s'il était effectué avec des disquettes.

BUREAUX pour AMSTRAD PC

GENERAL ORGANISER TYPE 1 .... 495 F
Bureau composé de 2 plateaux superposés, avec 2 rallonges latérales. Dimensions : 95x65x45 cm (LxHxP). Coloris : gris anthracite.
BUREAU AMSTRAD .... 250 F
Bureau de la Station Micro AMSTRAD. 2 plateaux superposés. Très simple, mais robuste. Coloris : gris CPC.
GENERAL ORGANISER TYPE 2 .... 950 F
Bureau avec coffret de rangement et 2 plateaux coulissants. Très belle qualité de fabrication. Coloris : noir.
BIBLIOTHEQUE A LOGICIELS .... 350 F
5 étagères, format d'environ 1,20 m x 1 m. Profondeur : 20 cm. Très pratique. Coloris : noir.

COFFRETS DE RANGEMENT POUR DISQUETTES

DISQUETTES 3"1/2

DISC FILE 5 ALLSOP 3"1/2 .... 29 F
Coffret en plastique injecté avec présentation des 5 disquettes lors de l'ouverture du coffret. Coloris : crème.
DISC FILE 10 ALLSOP 3"1/2 .... 49 F
Coffret en plastique injecté avec présentation des 10 disquettes lors de l'ouverture du coffret. Coloris : crème.
PHONICA 40 DISKS 3"1/2 .... 139 F
Coffret pour 40 disquettes 3"1/2 avec capot transparent fumé sur charnière, serrure à clef. Intercalaires pour disquettes fournis. Coloris : noir.
PHONICA 80 DISKS 3"1/2 .... 175 F
Coffret pour 80 disquettes 3"1/2 avec capot transparent fumé sur charnières, serrure à clef. Intercalaires pour disquettes fournis. Coloris : noir.
MEDIA BOS POSSO 150 DISKS 3"1/2 .... 139 F
Coffret modulaire de fabrication française. Tiroir à disquettes avec intercalaires. Coloris : gris. Serrure en option : 50 F.

POUR DISQUETTES 5"1/4

DISC FILE 10 ALLSOP 5"1/4 .... 49 F
Coffret en plastique injecté avec présentation des 10 disquettes lors de l'ouverture du coffret. Coloris : crème.
PHONICA 50 DISKS 5"1/4 .... 139 F
Coffret pour 50 disquettes 5"1/4 avec capot transparent fumé sur charnière et serrure à clef. Intercalaires pour disquettes fournis. Coloris : noir.
PHONICA 100 DISKS 5"1/4 .... 195 F
Coffret 100 disquettes 5"1/4 avec capot transparent fumé sur charnière et serrure à clef. Intercalaires pour disquettes fournis. Coloris : noir.
MEDIA BOS POSSO 80 DISKS 5"1/4 .... 195 F
Coffret modulaire de fabrication française. Tiroir à disquettes avec intercalaires. Coloris : gris. Serrure en option : 50 F.

PAPIER POUR IMPRIMANTES

LISTING 240x11" BLANC 70g .... 69 F
500 feuilles. Format 21 x 28 cm. Bandes caroll autodétachables avec micro-perforations.
LISTING 240x11"4/6 BLANC 70g .... 99 F
500 feuilles. Format 21 x 29,7 cm. Bandes caroll autodétachables avec micro-perforations.
LISTING 240x12" BLANC 70g .... 99 F
500 feuilles. Format 21 x 30,5 cm. Bandes caroll autodétachables avec micro-perforations.
LISTING 380x11" BLANC 70g .... 99 F
500 feuilles. Format 33,25 x 28 cm.
LISTING 380x11"4/6 BLANC 70g .... 119 F
500 feuilles. Format 33,25 x 29,7 cm.
LISTING 380x12" BLANC 70g .... 119 F
500 feuilles. Format 33,25 x 30,5 cm.
1000 ETIQUETTES AUTO-ADHESIVES .... 85 F
Format 105 x 36 mm. Sur support listing, bandes caroll (1 de front).
1000 ETIQUETTES AUTO-ADHESIVES .... 85 F
Format 105 x 36 mm. Sur support listing, bandes caroll (2 de front).
1000 ETIQUETTES AUTO-ADHESIVES .... 85 F
Format 105 x 36 mm. Sur support listing avec bandes caroll auto-détachables (3 de front).
LISTING 240x11" EN 2 EXEMPLAIRES .... 195 F
500 feuilles. Blanc. Format 21 x 28 cm. 70 g. Bandes caroll auto-détachables avec micro-perforations.
LISTING 240x11" BLANC 70g. .... 195 F
2000 feuilles. Format 21 x 28 cm. Bandes caroll auto-détachables avec micro-perforations.

DISQUETTES PS'SOFT

UNE FORMULE ORIGINALE : dans chaque boite de 10 disquettes, vous trouvez 9 disquettes vierges et 1 disquettes sur laquelle se trouve un logiciel. 6 logiciels différents :

PS'TEXT + PS'FILE .... 99 F
PS'CALC / PS'GRAPH .... 99 F
CROSSWORD .... 99 F
YAMS .... 99 F
G.B.F. .... 99 F
BIORYTHME .... 99 F

DISQUETTES VIERGES

GARANTIE 5 ANS. Garantie du meilleur prix : si vous trouvez moins cher que chez GENERAL, faites-le nous savoir, nous nous alignerons !

PRIX A LA PIECE	par 10	par 100	par 500
DISKS 5"1/4 DF/DD 48 TPI POUR PC 1512/1640	2,90 F	2,50 F	2,20 F
DISKS 5"1/4 GENERAL DF/DD - 48 TPI POUR PC 1512/1640	3,50 F	3,20 F	2,90 F
DISKS 5"1/4 haute densité 96 TPI - POUR AT	14,90 F	13,90 F	13,20 F
DISKS 3"1/2 DF/DD 135 TPI - POUR PPC	7,90 F	7,70 F	7,50 F

Conditionnement par 10 pièces, avec étiquettes.

ROBOTIQUE FISHERTECHNIK

Cette firme ouest-allemande a mis au point une série d'applications pour ordinateur.

BOITE COMPUTING EXPERIMENTAL .... 2660 F
Interface Centronics + câble + logiciel + régulation + entrées/sorties analogiques. Cette boite de construction permet entre autres la construction d'un petit robot soudeur et d'une tortue. Cette dernière obéit à 4 ordres élémentaires de déplacement et s'offre le luxe d'un équipement sensoriel sophistiqué (cellule photoconductrice et thermistance).
BOITE COMPUTING .... 1690 F
Boite de construction permettant la création de 10 périphériques allant du petit ascenseur jusqu'au tableau graphique. Ce sont : rotor d'antenne, ascenseur monte-charge, feu de circulation avec bouton pour piétons, machine-outil, station solaire cellulaire, dispositif à trier les pièces, table traçante, robot-éducatif, tablette graphique, etc... Interface Centronics non fournie.
BOITE ROBOT D'ENTRAINEMENT .... 2830 F
Robot professionnel à trois axes avec véritable grappin. Positionnement avec cellule infrarouge. Répétition exacte du mouvement dans une tolérance de 1 mm.
BOITE PLOTTER SCANNER .... 2590 F
Système de table traçante modulaire pour le développement de graphiques au format DIN A4. Peut servir de palpeur optique de modèles et de table de positionnement par coordonnées X et Y. Actionné par deux moteurs bipolaires pas-à-pas. Tolérance de positionnement : inférieure à 0,5 mm.
INTERFACE PORT CENTRONICS .... 1410 F
Cette interface comporte un boitier Centronics + connectique + logiciel. Elle est indispensable pour connecter votre ordinateur avec le robot d'entrainement, le plotter-scanner ou les applications de la boite Computing. Attention, dans la boite Computing Experimental, l'interface est déjà incluse et financièrement, il est plus intéressant d'acquérir, avec le robot ou le plotter, la boite Computing Experimental.

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS : L'ENFER DU JEU

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant sa première année d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels de Paris. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

MEGA COMPILATIONS PC

EPYX ON PC 2 WORLD GAMES + ROLLING + THUNDER + JINKS + LEADERBOARD	189 F
COMPILATION UBI ZOMBI + NECROMANCIEN + MASQUE PLUS	269 F
PC HITS No 2 GREEN BERET + GRYSOR + ARKANOID + WIZZBALL	219 F
PC GOLD HITS BRUCE LEE + WC LEADER BOARD + ACE OF ACES + INFILTRATOR	189 F
LA COLLECTION ARKANOID + WC LEADER BOARD + WORLD GAMES + SUPER TENNIS	179 F
ALBUM EPYX WINTER GAMES + PITSTOP II + SUMMER GAMES	219 F

NEWS MEGASOFTS PC

4 × 4 OFF ROAD RACING	179 F
944 TURBO CUP	239 F
A 320	189 F
ADVANCED DUNGEON AND DRAGON	219 F
ACTION SERVICE	189 F
AIRBORNE RANGER	229 F
ALBEDO	209 F
APOLLO 18	219 F
ARKANOID II	179 F
AUTO DUEL	219 F
BADCAT	229 F
BARBARIAN	179 F
BATMAN	189 F
BATTLE CHESS	239 F
BIONIC COMMANDO	179 F
CALIFORNIA GAMES	229 F
CARRIER COMMAND	219 F
CIRCUS GAMES	229 F
COMBAT SCHOOL	179 F
CRAZY CARS II	245 F
CRUCIAL TEST	219 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE	189 F
DARK SIDE	179 F
DEFENDER OF THE CROWN	239 F
DESERT RATS	209 F
BOUBLE DRAGON	189 F
ECHELON	179 F
EMMANUELLE	219 F
EMPIRE	189 F
FEDERATION OF FREE T	279 F
FIRE POWER	229 F
F15 STRIKE EAGLE	179 F
F16 COMBAT PILOT	229 F
F19 STEALTH FIGHTER	239 F
FORET FLAMME	219 F
FINAL ASSAULT	189 F
FINAL COMMAND	209 F
FIRE AND FORGET	245 F
FLIGHT SIMULATOR II	449 F
FLIGHT SIMULATOR III	469 F
FOOTBAL MANAGER II	189 F
GABRIELLE	219 F
GALACTIC CONQUEROR	245 F
GAME OVER II	189 F
GARY L. HOT SHOT	179 F
GAUNTLET	179 F
GIGN OPERATION JUPITER	279 F
GRAND PRIX CIRCUIT	229 F
HIGH EPIDEMY	235 F
HOT SHOT	179 F
HURLEMENTS	209 F
IMPOSSIBLE MISSION II	219 F
INDY 500	145 F
INTERNATIONAL KARATE +	239 F
IRON LORD	249 F
KARATE KID II	239 F
JACKAL	179 F
JET	369 F
JUNGLE BOOK	229 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	209 F
LA CHOSE DE GROTENB	209 F
L.A. CRACK DOWN	179 F
LA QUETE DE L'OISEAU	239 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	245 F
LAST MISSION	219 F
LEGEND OF THE SWORLD	179 F
LIVE AND LET DIE	219 F
MAD SHOW	239 F
MANHATTAN DEALER	219 F
MAXI BOURSE	219 F
MEURTRES EN SERIE	269 F
MEURTRES A VENISE	239 F
NEBULUS	189 F
NIGHT RAIDER	179 F
NORTH AND SOUTH	239 F
OFF SHORE WARRIOR	245 F
OPERATION WOLF	189 F
PETER PAN	189 F
PEUR SUR AMITYVILLE	219 F
PLATOON	179 F
POOL OF RADIENCE	219 F
PROFESSION DETECTIVE	219 F
PUFFY'S SAGA	209 F
QUESTRON II	259 F
RAMBO III	179 F
RED STORM RISING	229 F
ROBOCOP	195 F
RACK THEM	229 F
ROCKET RANGER	239 F
ROGER RABBIT	229 F
SCENERY DISKS EUROPE	189 F
SCRABBLE	219 F
SERVE AND VOLLEY	229 F
SKATE BALL	209 F
SIDE ARMS	219 F
SINBAD	239 F
SPEED BALL	289 F
STARTREK	239 F
STARGOOSE	239 F
STARRAY	239 F
STARWARS	189 F
STREET SPORT SOCCER	179 F
TECHNOCOP	189 F
TIGER ROAD	239 F
THE DEEP	195 F
THE LAST NINJA II	179 F
THE PRESIDENT IS MISSING	219 F
THE TEMPLE OF FLYING	269 F
THUNDERBLADE	245 F
TINTIN SUR LA LUNE	289 F
TT RACER	229 F
TRUCK	229 F
ULTIMA IV	219 F
ULTIMA V	219 F
ULTIMATE GOLF	189 F
U.M.S.	219 F
VICTORY ROAD	179 F
VULCAN	189 F
20 000 LIEUX SOUS LES MERS	195 F
WEC LE MANS	195 F
WHERE TIME STOOD STILL	189 F
ZANY GOLD	229 F
ZYNAPS	179 F

SERVICE VPC

Amis de Province, ce service est fait pour vous

5 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 20 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, poste 436).

2) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) **PAR CHEQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant (voir ci-contre).

4) **PAR MANDAT POSTAL :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) **A CREDIT :** si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre M. TREILLET, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous parait clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel.

- **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour les softs
  50 F pour les accessoires et les imprimantes
  120 F pour les machines.

Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F.

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par :

☐ Contre-rembousement ☐ Carte Bleue*
☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* Nº de Carte Bleue ....

NOM Prénom |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Nº |_|_|_| Rue |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Code Postal |_|_|_|_|_|

Ville |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Tél. |_|_| |_|_|_|_|_|_|_|_|

AMM 03/89

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client : ....

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
TOTAL A REGLER	

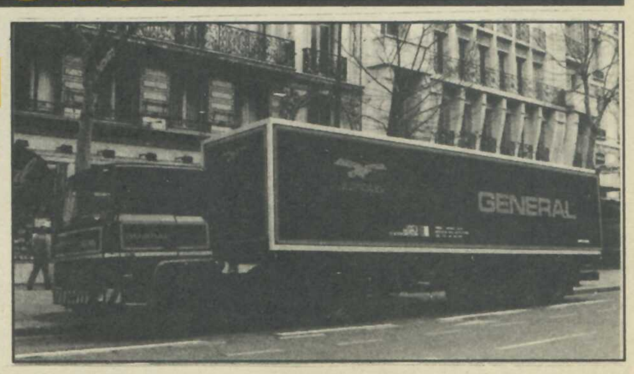
VENTE EN GROS

Faites comme plus de 5000 entreprises et collectivités
OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures. La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITE qui leur donnera accès aux prix de gros. Pour toute information, contactez M. MORDILLAT, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.35.38.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1º) ouverture d'un compte avec, après la première commande, un paiement à réception de facture ;
2º) un financement personnalisé (crédit ou location-vente) ;
3º) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;
4º) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;
5º) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;
6º) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;
7º) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.





ETUDIANTS, désormais vous avez droit au tarif "Collectivités" chez GENERAL : En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.

ZOOMGRAF

La minutie que réclame toute création graphique de qualité nécessite un travail dit « à la loupe ». Peu satisfait des utilitaires disponibles, le talentueux Christophe Leclercq nous propose un zoom à ne pas louper.

Ce programme offre un assortiment d'extensions R.S.X permettant d'agrandir une zone écran de 2, 4 ou 8 fois. L'affichage « plein écran » du zoom et le tracé au pixel dans celui-ci autorisent un travail d'une extrême précision. Aux accents d'une musique enjouée (sous interruption), le programme basic offre une démonstration convaincante et le détail des nouvelles fonctions.
Si ce brillant spectacle ne vous semble pas indispensable, entrez seulement (par *Amsaisie*) le listing de codes hexadécimaux relatif aux R.S.X (adresse de début &9582) et sauvez-le sous le nom de RSX (ou tout autre nom de votre choix si vous avez déjà sauvegardé sur la même disquette un programme sous un nom identique). La mise en œuvre s'effectuera par la procédure de chargement :
Pour CPC 464 et 664
MEMORY &56FF : LOAD" RSX" : CALL &9582 : I464 (ou I664)
Pour CPC 6128
MEMORY &9581 : LOAD" RSX" : CALL &9582 : I6128,n (de 1 à 4)

Descriptif succinct

● I464 ou I664 : fixe le buffer de sauvegarde en mémoire centrale.
● I6128, n (1 à 4) : fixe le buffer de sauvegarde dans la deuxième page mémoire du CPC 6128 ; n précise le numéro de la page.
IGROS,n (de 1 à 9) : effectue un zoom de la zone numéro n. Soit les neuf zones possibles :

Valeur de n	Zone à grossir
1	haut à gauche
2	haut et milieu en largeur
3	haut à droite
4	milieu en hauteur et à gauche
5	milieu en hauteur et milieu en largeur
6	milieu en hauteur et à droite
7	bas à gauche
8	bas et milieu en largeur
9	bas à droite

Un premier zoom permet de grossir par 2. Le suivant (même commande) grossit une zone de la zone précédente par 2 (donc, grossissement de 4), etc. Le grossissement le plus élevé est de 8.
● IGROS,x,y (x et y de 1 à 3) : zoom de la zone x, y.

Valeur de x	Zone
1	gauche
2	milieu en largeur
3	droite

Valeur de y	Zone
1	haut
2	milieu en hauteur
3	bas

● IMAIGR : retour au zoom antérieur.
● IFIN : retour à l'écran de base.
● IVUE : visualisation de l'écran de base sans perdre l'état du grossissement.
● IIDEM : retour au zoom défini avant l'instruction IVUE.
● IIDEM,n ou IIDEM,x,y : retour au zoom (après IVUE) d'une nouvelle zone n (paramètre identique à celui de IGROS,n) ou x, y (paramètres identiques à ceux de IGROS, x,y).
● IHAUT, IBAS, IDROITE et IGAUCHE : déplacent la zone à grossir d'une unité dans le sens indiqué.
● IPOINT,x,y,c : trace un point à l'écran d'une taille proportionelle au grossissement. Les coordonnées x et y répondent aux contraintes suivantes :
— l'origine (0,0) est en bas à gauche ;
— variation des coordonnées suivant le zoom :

Mode	Zoom	x	y
0	2	0 à 79	0 à 99
	4	0 à 39	0 à 49
	8	0 à 19	0 à 24
1	2	0 à 159	0 à 99
	4	0 à 79	0 à 49
	8	0 à 39	0 à 24
2	2	0 à 319	0 à 99
	4	0 à 159	0 à 49
	8	0 à 79	0 à 24

● c fixe comme suit la couleur du point :

Mode	Variation de c
0	0 à 15
1	0 à 3
2	0 à 1

● ICURS,x,y,c : affiche une curseur à l'écran constitué de droites de couleur c encadrant le point situé en x, y.
● ICURS,joy(0),c : déplace le curseur une fois celui-ci affiché. Ce déplacement peut aussi s'effectuer par la gestion des coordonnées x et y de la commande précédente.
● IPOINT,c : trace un point de couleur c à la position du curseur.
● ICURSOFF : efface le curseur (idem par les commandes IGROS, IMAIGR, IIDEM, IVUE, IFIN).
● IMODIF : autorise la modification de la page écran de base de façon identique à celle opérée sur un zoom.

Sauvegarde des listings

Sauvez sous un nom de votre choix, le programme basic de



démonstration. Entrez ensuite par *Amsaisie* (reportez-vous à son mode d'emploi) les quatre listings de codes hexadécimaux.

Nom	Adr. début	Longueur
MUSICIEN	&A000	&B9
MUSIQUE	&7E40	&1734
PRESENT	&57A0	&1100
RSX	&9582	&A7E

La longueur est ici précisée à l'attention de ceux qui envisagent raisonnablement de morceler leur travail en plusieurs fichiers qui devront ultérieurement être réunis en fichiers définitifs.

Christophe Leclercq

<table>
<tr><th rowspan="2">Caractères
rencontrés dans ce listing</th><th colspan="2">Clavier</th><th colspan="2">Affichage</th><th rowspan="2">ASCII
CHR$()</th></tr>
<tr><th>QWERTY</th><th>AZERTY</th><th>QWERTY</th><th>AZERTY</th></tr>
<tr><td>¦</td><td>SHIFT/|</td><td>SHIFT/|</td><td>|</td><td>ù</td><td>124</td></tr>
<tr><td>@</td><td>@</td><td>SHIFT/@</td><td>@</td><td>à</td><td>64</td></tr>
<tr><td>\</td><td>\</td><td>\</td><td>\</td><td>ç</td><td>92</td></tr>
<tr><td>{</td><td>{</td><td>è</td><td>{</td><td>è</td><td>123</td></tr>
<tr><td>}</td><td>}</td><td>é</td><td>}</td><td>é</td><td>125</td></tr>
</table>

```
1 'ZOOMGRAPH ecrit par C . LECLERCQ [1691]
2 '                                 [117]
3 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,0:I [3293]
NK 2,24:INK 3,0
4 SYMBOL AFTER 64                   [1272]
5 SYMBOL 64,&60,&10,&78,&C,&7C,&CC, [1768]
&76,&0
6 SYMBOL 92,&0,&0,&3C,&66,&60,&3E,& [2104]
8,&18
7 SYMBOL 123,&6,&8,&3C,&66,&7E,&60, [1881]
&3C,&0
8 SYMBOL 124,&18,&18,&18,&18,&18,&1 [1643]
8,&18,&0
9 SYMBOL 125,&60,&10,&3C,&66,&7E,&6 [1754]
0,&3C,&0
10 'Initialisation et page de prese [2638]
ntation
11 MODE 1:MEMORY &579F:LOAD"musicie [4735]
n":LOAD"musique":LOAD"present.bin"
12 LOAD"rsx":POKE &9FF7,&C0:POKE &9 [5141]
FF8,&3F:MEMORY &3FBF:CALL &9582::CA
LL &A000
13 LOCATE 4,2:PEN 3:PRINT "C.  LECL [8095]
ERCQ":LOCATE 20,4:PRINT "VOUS PROPO
SE":LOCATE 6,18:PRINT "ECRIT EN DEC
EMBRE 1988":PEN 1:LOCATE 1,25:PRINT
 "ZOOMGRAPH";:CALL &57A0
14 LOCATE 12,24:PEN 0:PRINT CHR$(22 [5041]
)+CHR$(1)+"appuyer sur ESPACE"+CHR$
(22)+CHR$(0);:PEN 1:CALL &59F3
15 'Premiere demo                   [680]
16 |GROS,1:GOSUB 45:|DROITE:GOSUB 4 [9084]
5:|DROITE:GOSUB 45:|BAS:GOSUB 45:|B
AS:GOSUB 45:|GAUCHE:GOSUB 45:|GAUCH
E:GOSUB 45:|HAUT:GOSUB 45:|DROITE:G
OSUB 45:|VUE:GOSUB 45:|IDEM
17 |CURS,0,0,1:FOR a=0 TO 7:|CURS,9 [3311]
,INT(RND*4):NEXT a
18 FOR a=8 TO 42:|CURS,1,INT(RND*4) [2614]
:NEXT a
19 FOR a=0 TO 71:READ c             [1246]
20 IF c=0 THEN |CURS,8,INT(RND*4) E [10272]
LSE c=(a MOD 2)+1:|POINT,c:|CURS,2,
INT(RND*4):|POINT,c+1:|CURS,8,INT(R
ND*4):|POINT,c:|CURS,1,INT(RND*4):|
POINT,c+1
21 |CURS,8,INT(RND*4):NEXT a        [1632]
22 FOR k=0 TO 2                     [1300]
23 |CURS,2,INT(RND*4):|CURS,6,INT(R [2820]
ND*4)
24 FOR a=0 TO 71:READ c             [1246]
25 IF c=0 THEN |CURS,4,INT(RND*4) E [10134]
LSE c=(a MOD 2)+1:|POINT,c+1:|CURS,
2,INT(RND*4):|POINT,c:|CURS,4,INT(R
ND*4):|POINT,c+1:|CURS,1,INT(RND*4)
:|POINT,c
26 |CURS,4,INT(RND*4):NEXT a        [1742]
27 |CURS,2,INT(RND*4):|CURS,10,INT( [2248]
RND*4)
28 FOR a=0 TO 71:READ c             [1246]
29 IF c=0 THEN |CURS,8,INT(RND*4) E [10272]
LSE c=(a MOD 2)+1:|POINT,c:|CURS,2,
INT(RND*4):|POINT,c+1:|CURS,8,INT(R
ND*4):|POINT,c:|CURS,1,INT(RND*4):|
POINT,c+1
30 |CURS,8,INT(RND*4):NEXT a,k      [1642]
31 |CURSOFF:|MODIF:|VUE:GOSUB 45:GO [2417]
SUB 45
32 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0 [7568]
,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,1,1,
0,0,0,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0
,0,0,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,
1,0,0,1,1,0
33 DATA 0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1 [6666]
,1,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,1,1,0,0,1,1,
0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,1,0,1,1,1,0
,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,1,0,0,1,
1,0,0,0,1,1
34 DATA 1,0,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,0,1 [8166]
,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,
0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0
,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,
1,0,0,1,1,0
35 DATA 0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1 [7339]
,1,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,
0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0
,1,1,0,0,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,0,
0,1,1,0,0,0
36 DATA 0,0,1,1,0,0,1,0,1,1,0,0,0,1 [7272]
,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,1,0,1,0,1,1,
0,1,1,0,0,1,1,1,0,0,1,1,0,1,1,0,0,0
,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1,
1,0,0,1,1,0
37 DATA 0,1,1,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1 [7385]
,1,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,
0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,0,1,1,0
,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,1,0,0,1,
1,0,0,1,1,0
38 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0 [8136]
,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,1,1,
0,0,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,0,1,1,0,0
,1,1,0,0,1,1,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,1,
1,0,0,1,1,0
39 |IDEM,7:|GROS,7:|GROS,7          [852]
40 FOR k=0 TO 14:|CURS,0,0,3:FOR a= [5538]
0 TO 39:|POINT,(a MOD 2)+1:|CURS,8,
3:NEXT a:|CURSOFF:|MODIF:|DROITE:NE
XT k:|MAIGR
41 FOR k=0 TO 6:|CURS,79,0,3:FOR a= [7382]
0 TO 49:|POINT,(a MOD 2)+1:|CURS,1,
3:NEXT a:|CURSOFF:|MODIF:|HAUT:NEXT
 k
42 FOR k=0 TO 6:|CURS,79,49,3:FOR a [7328]
=0 TO 79:|POINT,(a MOD 2)+1:|CURS,4
,3:NEXT a:|CURSOFF:|MODIF:|GAUCHE:N
EXT k
43 FOR k=0 TO 6:|CURS,0,49,3:FOR a= [8363]
0 TO 49:|POINT,(a MOD 2)+1:|CURS,2,
3:NEXT a:|CURSOFF:|MODIF:|BAS:NEXT
k
44 |VUE:FOR a=0 TO 7:GOSUB 45:NEXT  [3293]
a:GOTO 47
45 FOR temp=0 TO 700:NEXT temp:RETU [2520]
RN
46 FOR temp=0 TO 50-10*k:|CURS,0,IN [4014]
T(RND*4):NEXT temp:RETURN
47 MODE 2:BORDER 13:INK 0,1:INK 1,2 [13850]
6:PLOT 2,2,1:DRAW 637,2:DRAW 637,39
6:MOVE 636,2:DRAW 636,396:DRAW 2,39
6:DRAW 2,2:MOVE 3,2:DRAW 3,396:PLOT
 6,6:DRAW 633,6:DRAW 633,392:MOVE 6
34,6:DRAW 634,392:DRAW 6,392:DRAW 6
,6:MOVE 5,6:DRAW 5,392:WINDOW #0,3,
78,2,24
48 'blabla sur |464 |664 |6128 |GRO [3488]
S |MAIGR |FIN |VUE |IDEM |HAUT |BAS
 |GAUCHE |DROITE
49 PRINT "      Les programmes de cr [22657]
(ation graphique  ne r(pondant pas
toujours  @ nos esp(rances ,  on es
t tent( de cr(er son propre utilita
ire  .  On s'aper\oit rapidement  q
u'il est utile  d'int(grer  @ ce de
rnier  la possibilit(  d'un";
50 PRINT "trac(  point par point .  [18718]
Or  ce genre de trac( n(cessite  la
 cr(ation d'une loupe  qui est diff
icile  @ mettre en oeuvre  en basic
 locomotive . Je vous propose donc
ZOOMGRAPH .":PRINT
51 PRINT "      ZOOMGRAPH est  un ut [20852]
ilitaire  compos(  d'extensions   R
SX d(di(es @ la gestion d'une loupe
 . IL permet d'effectuer  un zoom p
lein (cran d'une zone (cran . L'agr
andissement peut }tre de  2 , 4 ou
8 fois . ZOOMGRAPH  propose"
52 PRINT"aussi un curseur graphique [10783]
 et  la possibilit( de tracer des p
oints  dont la grosseur correspond
au zoom .":PRINT
53 PRINT "      Les intructions RSX  [5356]
propos(es sont :"
54 PRINT "|464 ou |664 et |6128,nb   [6796]
 fixent l'emplacement de sauvegarde
 de l'(cran"
55 PRINT "|GROS,N ou |GROS,x,y  gro [6029]
ssit par 2 la zone N (ou la zone xy
)"
56 PRINT "|MAIGR  rapetisse de 2"   [2246]
57 PRINT "|FIN  r(tablit l'(cran de [3301]
 base"
58 PRINT "|VUE  permet de visualise [5778]
r l'(cran de base"
59 PRINT "|IDEM ou |IDEM,N ou |IDEM [5921]
,x,y  visualise une autre zone avec
 le m}me zoom"
60 PRINT"|DROITE |GAUCHE |HAUT |BAS [6473]
  visualise une zone proche avec le
 m}me zoom"
61 LOCATE 20,23:PRINT CHR$(24)+"  a [5969]
ppuyer sur ESPACE pour continuer   "
+CHR$(24);
62 IF INKEY(47)<>0 THEN 62          [680]
63 CLS:PRINT"|POINT,x,y,c  imprime  [4935]
un point en x,y de couleur c"
64 PRINT"|POINT,c  imprime un point [6306]
 de couleur c @ la position du curs
eur"
65 PRINT "|CURS,x,y,c  affiche le c [4817]
urseur en x,y avec la couleur c"
66 PRINT "|CURS,joy(0),c  d(place l [6325]
e curseur suivant le joystick , c e
st sa couleur"
67 PRINT"|CURSOFF  efface le curseu [2772]
r"
68 PRINT"|MODIF  affecte @ l'(cran  [8947]
de base les points modifi(s sur le
zoom":PRINT
69 PRINT "      Avant d'effectuer un  [20088]
zoom de 2, ZOOMGRAPH sauve l'(cran
dans un buffer. L'instruction |464
ou |664 permet de fixer ce buffer
en m(moire centrale , @ l'adresse &
5700 . L'instruction |6128,nb fixe
le buffer  dans la deuxi}me"
70 PRINT"RAM d'un CPC 6128 , nb ( d [4603]
e 1 @ 4 ) fixant le num(ro de la RA
M .":PRINT
71 PRINT"Ainsi le programme de mise [5968]
 en service de ZOOMGRAPH est :"
72 PRINT"  MEMORY &56FF:LOAD"+CHR$( [14543]
34)+"RSX"+CHR$(34)+":CALL &9582:|46
4  pour les versions 464 et 664.":P
RINT"  MEMORY &9581:LOAD"+CHR$(34)+
"RSX"+CHR$(34)+":CALL &9582:|6128,n
b  pour la version 6128.":PRINT
73 PRINT "      L'instruction  |GROS, [20291]
N ou |GROS,x,y  permet de faire un
zoom de 2 de la zone N . Le |GROS,N
  qui suivra  permettra  de grossir
  une zone de la zone pr(c(dente pa
r 2 , donc un zoom de 4 . Le grossi
ssement maximum  est de 8 ."
74 PRINT"L'(cran est divis( en 9 zo [5064]
nes qui se chevauchent :"
75 PRINT"  x=1 gauche   , x=2 milieu [4632]
  , x=3 droite"
76 PRINT"  y=1 haut     , y=2 milieu [3066]
  , y=3 bas   "
77 PRINT"  ou en fonction de N :     [3336]
N = 1+(x-1)+3*(y-1)"
78 LOCATE 60,21:PRINT CHR$(24)+"  a [8369]
ppuyer  sur  ":LOCATE 60,22:PRINT "
     ESPACE     ":LOCATE 60,23:PRIN
T" pour continuer "+CHR$(24);
79 IF INKEY(47)<>0 THEN 79          [667]
80 CLS:PRINT "    L'instruction |MA [22110]
IGR est l'instruction inverse de |G
ROS,N : elle permet de revenir @ l'
(tat pr(c(dent |GROS,N . La command
e  |MAIGR  permet donc de passer  d
'un zoom de 8 @ un zoom de 4 ou  d'
un zoom de 4 @ un zoom de 2  ou"
81 PRINT"d'un zoom de 2 @ l'(cran d [11202]
e base . Lorsque ce dernier est r(a
ffich( , seule la commande |GROS,N
est op(rationnelle .":PRINT
82 PRINT"   L'instruction  |FIN  pe [19836]
rmet de r(afficher directement  l'(
cran de base . Cette commande (quiv
aut @ 3 fois l'instruction  |MAIGR
 qui a pour finalit( le r(affichage
 forc( de l'(cran de base .":PRINT
83 PRINT"   L'instruction  |VUE  pe [14136]
rmet  de visualiser  l'(cran de bas
e  sans perdre l'(tat du zoom . On
retrouve ce dernier en utilisant la
 commande |IDEM sans param}tre .":P
RINT
84 PRINT"   L'instruction |IDEM,N o [19392]
u |IDEM,x,y permet d'avoir un zoom
identique pour la zone N . Les para
m}tres N , x et y  sont identiques
@ ceux de |GROS . La commande |IDEM
 sans param}tre r(affiche la zone d
(j@ affich(e .":PRINT
85 PRINT"     Les instructions |HAUT [23368]
 , |BAS , |GAUCHE et |DROITE permet
tent de passer d'une zone de l'(cra
n @ une zone imm(diate sans changer
 de zoom . Comme les zones se cheva
uchent le passage de l'une @ l'autr
e s'effectue en continue ."
86 LOCATE 20,23:PRINT CHR$(24)+"  a [5969]
ppuyer sur ESPACE pour continuer   "
+CHR$(24);
87 IF INKEY(47)<>0 THEN 87          [663]
88 'Deuxieme demo                   [1456]
89 MODE 1:INK 0,26:BORDER 26:INK 1, [3788]
0:INK 2,2:INK 3,14
90 PRINT "EXEMPLES DE PROGAMME :":P [9483]
RINT:PRINT:PRINT "|GROS,1":PRINT:PR
INT"FOR n=2 to 9:|IDEM,n:next n":FO
R a=0 TO 7:GOSUB 45:NEXT a
```

```
91 |FIN:GOSUB 45:GOSUB 45:|GROS,1:L [12061]
OCATE 1,1:PRINT "|GROS,1":GOSUB 45:
GOSUB 45:GOSUB 45:FOR a=2 TO 9:|IDE
M,a:LOCATE 1,1:PRINT "|IDEM,";HEX$(
a):GOSUB 45:GOSUB 45:GOSUB 45:NEXT
a
92 LOCATE 1,1:PRINT "|IDEM,5":PRINT [5082]
:PRINT"|GROS,1":PRINT:PRINT"FOR n=2
 to 9:|IDEM,n:next n":FOR a=0 TO 5:
GOSUB 45:NEXT a
93 |IDEM,5:LOCATE 1,1:PRINT "|IDEM, [11749]
5":GOSUB 45:GOSUB 45:|GROS,1:LOCATE
 1,1:PRINT "|GROS,1":GOSUB 45:GOSUB
 45:FOR a=2 TO 9:|IDEM,a:LOCATE 1,1
:PRINT "|IDEM,";HEX$(a):GOSUB 45:GO
SUB 45:NEXT a
94 LOCATE 1,1:PRINT "|IDEM,2":PRINT [8847]
:PRINT"|GROS,1":PRINT:PRINT"FOR n=2
 to 9:|IDEM,n:next n":FOR a=0 TO 5:
GOSUB 45:NEXT a
95 |IDEM,2:LOCATE 1,1:PRINT "|IDEM, [11456]
2":GOSUB 45:GOSUB 45:|GROS,1:LOCATE
 1,1:PRINT "|GROS,1":GOSUB 45:GOSUB
 45:FOR a=2 TO 9:|IDEM,a:LOCATE 1,1
:PRINT "|IDEM,";HEX$(a):GOSUB 45:GO
SUB 45:NEXT a
96 |IDEM:LOCATE 1,1:PRINT "|VUE":PR [4792]
INT:PRINT"|IDEM":FOR a=0 TO 5:GOSUB
 45:NEXT a
97 |VUE:LOCATE 1,1:PRINT "|VUE":GOS [6463]
UB 45:GOSUB 45:GOSUB 45:|IDEM:LOCAT
E 1,1:PRINT "|IDEM":GOSUB 45:GOSUB
45:GOSUB 45
98 LOCATE 1,1:PRINT "|MAIGR":PRINT: [6774]
PRINT"|MAIGR":PRINT:PRINT"|MAIGR":F
OR a=0 TO 5:GOSUB 45:NEXT a
99 |MAIGR:LOCATE 1,1:PRINT "|MAIGR" [14762]
:GOSUB 45:GOSUB 45:GOSUB 45:|MAIGR:
LOCATE 1,1:PRINT "|MAIGR":GOSUB 45:
GOSUB 45:GOSUB 45:|VUE:LOCATE 1,1:P
RINT "|MAIGR":GOSUB 45:GOSUB 45:GOS
UB 45
100 LOCATE 1,1:PRINT "|GROS,1:|GROS [17453]
,1:|GROS,1":PRINT:PRINT"FOR n=0 TO
13:|DROITE:NEXT a":PRINT:PRINT"FOR
n=0 TO 13:|BAS:NEXT a":PRINT:PRINT"
FOR n=0 TO 13:|GAUCHE:NEXT a":PRINT
:PRINT"FOR n=0 TO 13:|HAUT:NEXT a":
PRINT:PRINT"|FIN":FOR a=0 TO 9:GOSU
B 45:NEXT
101 |IDEM,1:LOCATE 1,1:PRINT "|GROS [10006]
,1":GOSUB 45:|GROS,1:LOCATE 1,1:PRI
NT "|GROS,1":GOSUB 45:|GROS,1:LOCAT
E 1,1:PRINT "|GROS,1":GOSUB 45
102 FOR a=0 TO 13:|DROITE:LOCATE 1, [11155]
1:PRINT "|DROITE":GOSUB 45:NEXT a:F
OR a=0 TO 13:|BAS:LOCATE 1,1:PRINT
"|BAS":GOSUB 45:NEXT a:FOR a=0 TO 1
3:|GAUCHE:LOCATE 1,1:PRINT "|GAUCHE
":GOSUB 45:NEXT a
103 FOR a=0 TO 13:|HAUT:LOCATE 1,1: [8067]
PRINT "|HAUT":GOSUB 45:NEXT a:|VUE:
LOCATE 1,1:PRINT"|FIN":GOSUB 45:GOS
UB 45
104 'blabla sur |CURS |POINT |MODIF [3762]
105 MODE 2:BORDER 13:INK 0,1:INK 1, [13850]
26:PLOT 2,2,1:DRAW 637,2:DRAW 637,3
96:MOVE 636,2:DRAW 636,396:DRAW 2,3
96:DRAW 2,2:MOVE 3,2:DRAW 3,396:PLO
T 6,6:DRAW 633,6:DRAW 633,392:MOVE
634,6:DRAW 634,392:DRAW 6,392:DRAW
6,6:MOVE 5,6:DRAW 5,392:WINDOW #0,3
,78,2,24
106 PRINT "    L'instruction  |CURS [15255]
,x,y,c  permet d'afficher  un curse
ur @ l'(cran . c indique la couleur
 du curseur . Suivant le zoom et le
 mode (cran x , y et c peuvent vari
er entre :":PRINT
107 PRINT"pour le MODE 0     zoom    [10673]
     x               y
c
 2   |  de 0 @  79  |  de 0 @ 99  |
  de 0 @ 15
      4   |  de 0 @  39  |  de 0 @
 49  |  de 0 @ 15"
108 PRINT"                     8    | [10522]
  de 0 @  19  |  de 0 @ 24  |  de 0
 @ 15             pour le MODE 1    z
oom          x                 y
      c
       2   |  de 0 @ 159  |  de 0 @
 99  |  de 0 @  3"
109 PRINT"                     4    | [10902]
  de 0 @  79  |  de 0 @ 49  |  de 0
 @  3
 8   |  de 0 @  39  |  de 0 @ 24  |
  de 0 @  3             pour le MODE
2     zoom           x              y
            c"
110 PRINT"                     2    | [8232]
  de 0 @ 319  |  de 0 @ 99  |  de 0
 @  1
 4   |  de 0 @ 159  |  de 0 @ 49  |
  de 0 @  1
       8   |  de 0 @  79  |  de 0 @
 24  |  de 0 @  1"
111 PRINT:PRINT"     Une fois que le [17584]
 curseur est affich( , on peut le d
(placer de 2 mani}res - soit en mod
ifiant les param}tres x et y de l'i
nstruction |CURS,x,y,c       - soit
en utilisant l'instruction |CURS,jo
y(0),c ."
112 PRINT"              joy(0)=&x0001 [5330]
 haut , &x0010 bas , &x0100 gauche
 , &x1000 droite"
113 LOCATE 20,23:PRINT CHR$(24)+"    [5969]
appuyer sur ESPACE pour continuer
"+CHR$(24);
114 IF INKEY(47)<>0 THEN 114         [619]
115 CLS:PRINT"    L'instruction  |P [21622]
OINT,x,y,c permet d'afficher un poi
nt dont la grosseur correspond au z
oom , ceci aux coordonn(es x y avec
 la couleur donn(e par c. x , y et
c r(pondent aux m}mes exigences que
 pour |CURS,x,y,c ."
116 PRINT:PRINT "     L'instruction  [14896]
|POINT,c  permet  quant @ elle  d'a
fficher directement un point @ la p
osition du curseur .  Si il n'y a p
as de curseur   ,  rien n'est trac(
."
117 PRINT:PRINT "     Les intruction [22060]
s  |POINT,x,y,c  et  |POINT,c  ne t
racent des points qu'@ l'(cran ,  l
a page (cran de base n'est pas modi
fi(e  .  Cette  derni}re est ainsi
prot(g(e de tout trac( erron(  .  P
our affecter  @ l'(cran de base le"
118 PRINT "trac( (tablit  il suffit [20122]
 d'utiliser l'instruction  |MODIF
    Pour utiliser cette commande il
faut que l'(cran ne comporte  que l
e dessin en zoom et ou non le curse
ur . Dans le cas contraire  ,  une
modification incorrecte peut"
119 PRINT "survenir ."                [1714]
120 LOCATE 20,23:PRINT CHR$(24)+"    [5969]
appuyer sur ESPACE pour continuer
"+CHR$(24);
121 IF INKEY(47)<>0 THEN 121         [616]
122 'Derniere demo                   [1341]
123 MODE 1:BORDER 16:INK 0,16:INK 1 [4153]
,26:INK 2,24:INK 3,22:|FIN
124 |GROS,4:|CURS,3,0,1:LOCATE 2,13 [3477]
:PRINT "|CURS,3,0,1":GOSUB 46
125 FOR k=0 TO 16                    [1404]
126 LOCATE 2,13:PRINT "|POINT,2:|CU [7256]
RS,8,0:|POINT,0:|CURS,8,0":GOSUB 46
:FOR a=0 TO 11:|POINT,2:|CURS,8,0:|
POINT,0:|CURS,8,0:NEXT a
127 LOCATE 2,13:PRINT "|POINT,1:|CU [6936]
RS,9,0                    ":GOSUB 46
:FOR a=0 TO 9:|POINT,1:|CURS,9,0:NE
XT a:|CURS,4,0
128 LOCATE 2,13:PRINT "|POINT,3:|CU [6336]
RS,4,0:|POINT,1:|CURS,4,0":GOSUB 46
:FOR a=0 TO 11:|POINT,3:|CURS,4,0:|
POINT,1:|CURS,4,0:NEXT a:|CURS,8,0
129 LOCATE 2,13:PRINT "|POINT,1:|CU [5484]
RS,6,0                    ":GOSUB 46
:FOR a=0 TO 9:|POINT,1:|CURS,6,0:NE
XT a:|CURS,1,0
130 LOCATE 2,13:PRINT "|POINT,3:|CU [3487]
RS,9,0":GOSUB 46:FOR a=0 TO 9:|POIN
T,3:|CURS,9,0:NEXT a
131 LOCATE 2,13:PRINT "|POINT,3:|CU [9429]
RS,8,0:|POINT,1:|CURS,8,0":GOSUB 46
:FOR a=0 TO 11:|POINT,3:|CURS,8,0:|
POINT,1:|CURS,8,0:NEXT a:|CURS,6,0
132 LOCATE 2,13:PRINT "|POINT,2:|CU [6208]
RS,6,0                    ":GOSUB 46
:FOR a=0 TO 9:|POINT,2:|CURS,6,0:NE
XT a:|CURS,1,0
133 LOCATE 2,13:PRINT "|POINT,1:|CU [9157]
RS,4,0:|POINT,3:|CURS,4,0":GOSUB 46
:FOR a=0 TO 11:|POINT,1:|CURS,4,0:|
POINT,3:|CURS,4,0:NEXT a:|CURS,9,0
134 NEXT k:LOCATE 2,13:PRINT "|CURS [3744]
OFF                             ":G
OSUB 45:GOSUB 45
135 LOCATE 2,13:PRINT "          ":|M [5526]
ODIF:LOCATE 2,13:PRINT "|MODIF":GOS
UB 45:GOSUB 45
136 LOCATE 2,13:PRINT "|VUE  ":GOSU [3268]
B 45:GOSUB 45:|VUE
137 FOR a=0 TO 15:GOSUB 45:NEXT a    [1801]
138 'FIN                             [514]
139 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,0 [8434]
:INK 2,0:INK 3,0:|FIN:CLS:|GROS,5:|
GROS,5:|GROS,5:MODE 1:LOCATE 1,25:P
RINT "FIN";
140 FOR a=0 TO 2:FOR y=0 TO 6:FOR x [3607]
=0 TO 7:x1=4+a*12+x:y1=19-2*y
141 i=TEST(2*(x+8*a),14-2*y):IF i=1 [6329]
 THEN |POINT,x1,y1,1+((x+y) MOD 3):
|POINT,x1,y1-1,1+((1+x+y) MOD 3)
142 NEXT x,y,a:LOCATE 1,25:PRINT "  [3791]
  ":|MODIF:|FIN:INK 1,24:INK 2,16:I
NK 3,22
143 |GROS,5:GOSUB 45:|GROS,5:GOSUB  [8892]
45:|GROS,5:GOSUB 45:|MAIGR:GOSUB 45
:|MAIGR:GOSUB 45:|MAIGR:GOSUB 45:GO
TO 143
```

```
A000:00 00 00 00 00 00 00 00:A0
A008:00 00 01 00 00 C0 01 01:6B
A010:01 24 21 00 A0 01 00 81:18
A018:11 1E A0 CD E0 BC F3 F5:D8
A020:DD E5 C5 D5 E5 3E 01 32:72
A028:02 A0 3E 07 0E 38 CD 34:F6
A030:BD 3E 08 0E 0A CD 34 BD:A9
A038:3E 09 0E 0A CD 34 BD 3E:33
A040:0A 0E 08 CD 34 BD DD 21:BC
A048:0E A0 DD 35 03 20 38 DD:E0
A050:36 03 24 2A 0A A0 2B 22:6E
A058:0A A0 7D B4 20 2B 21 80:BF
A060:0C 22 0A A0 21 40 7E 1E:D5
A068:03 3E 03 93 07 57 4E 23:AE
A070:CD 34 BD 7A 3C 4E 23 CD:C2
A078:34 BD 7E DD 77 00 DD 23:DB
A080:23 1D 20 E5 22 0C A0 18:4B
A088:28 1E 03 DD 35 00 20 1C:BF
A090:2A 0C A0 4E 23 3E 03 93:4B
A098:07 57 CD 34 BD 4E 23 7A:3F
A0A0:3C CD 34 BD 7E 23 DD 77:2F
A0A8:00 22 0C A0 DD 23 1D 20:53
A0B0:DA E1 D1 C1 DD E1 F1 FB:47
A0B8:C9 00 00 00 00 00 00 00:21
A0C0:00 00 00 00 00 00 00 00:60
```

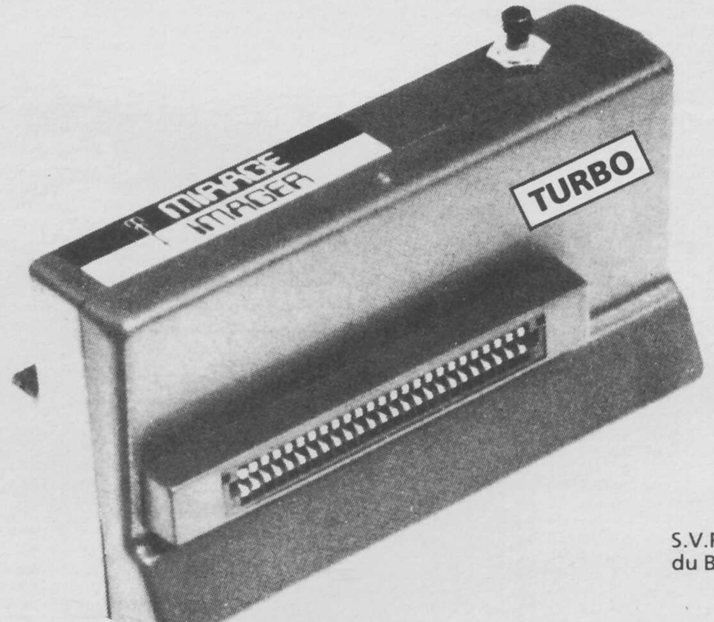
```
7E40:01 00 18 01 00 30 47 00:4F
7E48:02 50 00 04 3F 00 02 47:A4
7E50:00 04 01 00 18 8E 00 02:7B
7E58:9F 00 04 7F 00 02 8E 00:88
7E60:04 1C 01 02 3F 01 04 FD:42
7E68:00 02 1C 01 04 5F 00 0C:74
7E70:1C 01 02 7F 00 0C 3F 01:D8
7E78:04 FD 00 02 1C 01 04 64:7E
7E80:00 0C 1C 01 02 7F 00 0C:B4
7E88:EF 00 04 FD 00 02 1C 01:15
7E90:04 77 00 0C D5 00 0C 8E:04
7E98:00 0C 54 00 0C D5 00 0C:63
7EA0:77 00 0C 47 00 02 3F 01:2A
7EA8:04 7F 00 0C 50 00 04 D5:DE
7EB0:00 04 3F 00 02 47 00 04:BE
7EB8:D5 00 04 47 00 02 7B 01:D4
7EC0:04 71 00 0C 50 00 04 BE:D1
7EC8:00 04 3F 00 02 47 00 04:D6
7ED0:BE 00 04 47 00 02 AA 01:04
7ED8:04 77 00 04 3C 00 04 A9:BE
7EE0:00 04 8E 00 04 3F 00 02:35
7EE8:47 00 04 92 01 04 77 00:BF
7EF0:04 50 00 0C 7B 01 04 7F:CD
7EF8:00 0C BE 00 04 BE 00 04:06
7F00:2F 00 02 DE 01 04 77 00:0A
7F08:08 24 00 04 BE 00 04 2F:A8
7F10:00 02 28 00 04 BE 00 04:7F
7F18:77 00 04 3F 00 02 AA 01:FE
7F20:04 9F 00 08 2F 00 04 D5:52
7F28:00 04 3F 00 02 35 00 04:25
7F30:D5 00 04 7F 00 04 50 00:5B
7F38:02 1C 01 04 E1 00 08 3F:02
7F40:00 04 BE 00 04 50 00 02:D7
7F48:3F 00 04 1C 01 04 E1 00:0C
7F50:04 47 00 0C AA 01 04 A9:7E
7F58:00 08 D5 00 04 D5 00 04:91
7F60:EF 00 04 47 00 02 3F 01:5B
7F68:04 FD 00 0C 50 00 04 D5:1D
7F70:00 04 3F 00 02 47 00 04:7F
7F78:D5 00 04 47 00 02 7B 01:95
7F80:04 E1 00 0C 50 00 04 BE:02
7F88:00 04 3F 00 02 47 00 04:97
7F90:BE 00 04 47 00 02 AA 01:C5
7F98:04 EF 00 04 3C 00 04 A9:F7
7FA0:00 04 A9 00 08 3F 00 02:15
7FA8:47 00 04 92 01 04 50 00:59
7FB0:0C 7B 01 04 BE 00 0C BE:43
7FB8:00 04 BE 00 04 2F 00 02:2E
7FC0:DE 01 04 77 00 08 24 00:C5
7FC8:04 BE 00 04 2F 00 02 28:66
7FD0:00 04 BE 00 04 77 00 04:90
7FD8:3F 00 02 AA 01 04 9F 00:E6
7FE0:08 2F 00 04 D5 00 04 3F:B2
7FE8:00 02 35 00 02 D5 00 04:79
7FF0:01 00 04 6A 00 02 71 00:51
7FF8:02 7B 01 04 E1 00 06 3F:1F
8000:00 04 1C 01 04 77 00 02:1E
8008:EF 00 02 47 00 04 AA 01:6F
8010:04 EF 00 04 50 00 08 3F:1E
8018:01 0C FD 00 0C 3F 00 04:F1
8020:3F 00 04 52 01 08 C9 00:07
8028:0C 47 00 08 66 01 04 50:BE
8030:00 0C 7B 01 08 0C 01 08:55
8038:92 01 04 1C 01 04 54 00:C4
8040:04 AA 01 08 D5 00 08 59:AD
8048:00 08 DE 01 04 C9 00 04:80
8050:3C 00 0C 66 01 0C 8E 00:19
8058:0C 35 00 02 0C 01 04 86:B2
8060:00 04 28 00 04 B3 00 02:C5
8068:9F 00 02 2D 00 02 66 01:1F
8070:02 B3 00 02 28 00 02 7B:4C
8078:01 02 9F 00 02 24 00 02:C2
8080:92 01 02 8E 00 02 22 00:47
8088:04 AA 01 04 86 00 04 2D:72
8090:00 04 B3 00 04 6A 00 04:39
8098:2D 00 04 B3 00 04 6A 00:6A
80A0:04 35 00 02 66 01 04 B3:79
80A8:00 04 3C 00 04 B3 00 02:21
80B0:8E 00 02 2D 00 02 66 01:56
80B8:02 B3 00 02 2F 00 02 3F:5F
80C0:01 02 9F 00 02 32 00 02:18
80C8:1C 01 02 8E 00 02 35 00:2C
80D0:04 0C 01 04 86 00 04 6A:59
80D8:00 04 B3 00 04 0C 01 04:24
80E0:6A 00 04 B3 00 04 0C 01:92
80E8:04 22 00 02 92 01 04 86:AD
80F0:00 02 28 00 04 64 00 02:04
80F8:9F 00 04 C9 00 02 22 00:08
8100:02 86 00 02 28 00 04 7B:B2
8108:01 04 77 00 04 28 00 02:33
8110:66 01 04 6A 00 02 2D 00:95
8118:04 6A 00 04 B3 00 04 28:EA
8120:00 02 6A 00 02 35 00 04:48
8128:3F 01 04 B3 00 04 35 00:D9
8130:02 DE 01 04 BE 00 08 43:9F
8138:00 04 3F 01 04 35 00 02:38
8140:3C 00 04 52 01 04 C9 00:21
8148:04 3C 00 0C 66 01 04 8E:0E
8150:00 0C 8E 00 04 8E 00 04:01
8158:35 00 02 0C 01 04 86 00:A7
8160:02 28 00 04 9F 00 02 B3:63
8168:00 02 D5 00 02 2D 00 02:F1
8170:66 01 02 B3 00 02 28 00:37
8178:02 7B 01 02 9F 00 02 24:3E
8180:00 02 92 01 02 8E 00 02:28
8188:22 00 04 AA 01 04 86 00:64
8190:04 2D 00 04 B3 00 04 6A:67
8198:00 04 2D 00 04 B3 00 04:05
81A0:6A 00 04 35 00 02 66 01:2D
81A8:04 B3 00 04 3C 00 04 B3:D7
81B0:00 02 8E 00 02 2D 00 02:F2
81B8:66 01 02 B3 00 02 2F 00:86
81C0:02 3F 01 02 9F 00 02 32:58
81C8:00 02 1C 01 02 8E 00 02:FA
81D0:35 00 04 0C 01 04 86 00:21
81D8:04 6A 00 04 B3 00 04 0C:8E
```

MIRAGE IMAGER version T U R B O

enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE
100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO



CPC 464/664 :
seulement 450 FF
Port compris

CPC 6128 :
seulement 500 FF
Port et câble 6128 compris

S.V.P. Spécifier si le connecteur
du BUS D'EXPANSION est mâle ou femelle.

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.
Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.

Ses caractéristiques :

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif.
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : géré par menus et l'on presse UN SEUL BOUTON pour transferer/sauvegarder/recharger.
Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur.
Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 291 625 780

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

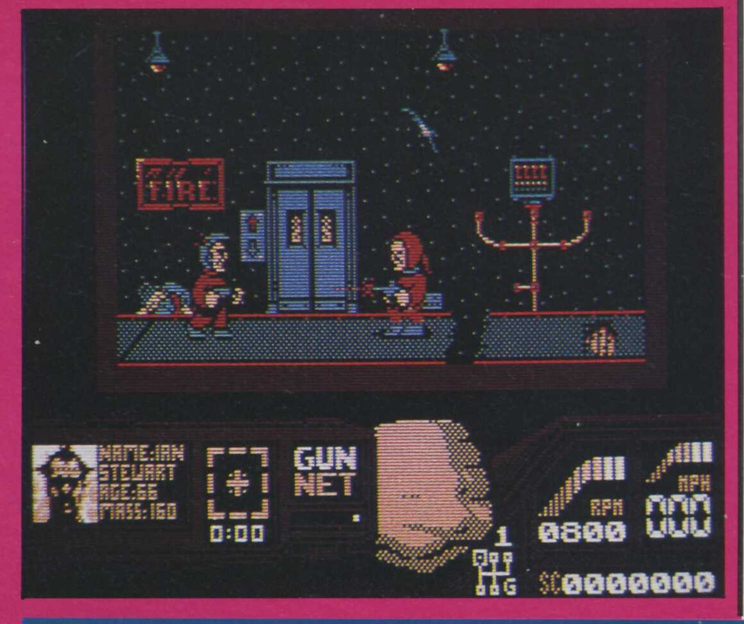
REGLEMENT à l'ordre de "DUCHET Computers" par :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en Francs
EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion)
CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque
CHEQUE PERSONNEL Français bancaire ou CCP libellés en Francs
Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS
(indiquez n° de carte et date de validité, mais *n'envoyez pas votre carte*)
Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous exportons nos produits non seulement vers les pays du Marché Commun, mais aussi vers plus de quarante pays francophones et francophiles. Nos prix sont exempts de taxes britanniques. Nous attirons l'attention de notre aimable clientèle sur ses responsabilités concernant les formalités d'envois de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc... qui seront à sa charge selon la législation en vigueur dans le pays respectif de destination.

```
81E0:01 04 6A 00 04 B3 00 04:8B
81E8:0C 01 04 22 00 02 92 01:31
81F0:04 86 00 02 28 00 04 64:8D
81F8:00 04 9F 00 04 22 00 02:44
8200:86 00 02 28 00 04 7B 01:B2
8208:04 77 00 04 28 00 02 66:99
8210:01 04 6A 00 02 2D 00 04:34
8218:6A 00 04 B3 00 04 28 00:E7
8220:02 6A 00 02 35 00 04 3F:88
8228:01 04 7F 00 04 35 00 02:69
8230:DE 01 04 86 00 08 43 00:66
8238:04 9F 00 04 35 00 02 3C:D4
8240:00 04 66 01 04 8E 00 04:C3
8248:43 00 04 0C 01 04 B3 00:D5
8250:04 59 00 02 01 00 08 01:3B
8258:00 08 43 00 02 3C 00 02:65
8260:38 00 02 35 00 02 0C 01:60
8268:04 86 00 02 28 00 04 9F:41
8270:00 02 B3 00 02 D5 00 02:80
8278:2D 00 02 66 01 02 B3 00:45
8280:02 28 00 02 7B 01 02 9F:4B
8288:00 02 24 00 02 92 01 02:C7
8290:8E 00 02 22 00 04 AA 01:73
8298:04 86 00 04 2D 00 04 B3:8C
82A0:00 04 6A 00 04 2D 00 04:C5
82A8:B3 00 04 6A 00 04 35 00:84
82B0:02 66 01 04 B3 00 04 3C:92
82B8:00 04 B3 00 02 8E 00 02:83
82C0:2D 00 02 66 01 02 B3 00:8D
82C8:02 2F 00 02 3F 01 02 9F:5E
82D0:00 02 32 00 02 1C 01 02:A7
82D8:8E 00 02 35 00 04 0C 01:30
82E0:04 86 00 04 6A 00 04 B3:11
82E8:00 04 0C 01 04 6A 00 04:ED
82F0:B3 00 04 0C 01 04 22 00:5C
82F8:02 92 01 04 86 00 02 28:C3
8300:00 04 64 00 02 9F 00 04:90
8308:C9 00 02 22 00 02 86 00:00
8310:02 28 00 04 7B 01 04 77:B8
8318:00 04 28 00 02 66 01 04:34
8320:6A 00 02 2D 00 04 6A 00:AA
8328:04 B3 00 04 28 00 02 6A:FA
8330:00 02 35 00 04 3F 01 04:32
8338:B3 00 04 35 00 02 DE 01:88
8340:04 BE 00 08 43 00 04 3F:13
8348:01 04 35 00 02 3C 00 04:47
8350:52 01 04 C9 00 04 3C 00:33
8358:0C 66 01 04 8E 00 0C 8E:7A
8360:00 04 8E 00 04 35 00 02:B0
8368:0C 01 04 86 00 02 28 00:AC
8370:04 9F 00 02 B3 00 02 D5:22
8378:00 02 2D 00 02 66 01 02:95
8380:B3 00 02 28 00 02 7B 01:5E
8388:02 9F 00 02 24 00 02 92:66
8390:01 02 8E 00 02 22 00 04:CC
8398:AA 01 04 86 00 04 2D 00:81
83A0:04 B3 00 04 6A 00 04 2D:79
83A8:00 04 B3 00 04 6A 00 04:54
83B0:35 00 02 66 01 04 B3 00:88
83B8:04 3C 00 04 B3 00 02 8E:C2
83C0:00 02 2D 00 02 66 01 02:DD
83C8:B3 00 02 2F 00 02 3F 01:71
83D0:02 9F 00 02 32 00 02 1C:46
83D8:01 02 8E 00 02 35 00 04:27
83E0:0C 01 04 86 00 04 6A 00:68
83E8:04 B3 00 04 0C 01 04 6A:A1
83F0:00 04 B3 00 04 0C 01 04:3F
83F8:22 00 02 92 01 04 86 00:BC
8400:02 28 00 04 64 00 02 9F:B7
8408:00 04 C9 00 02 22 00 02:7F
8410:86 00 02 28 00 04 7B 01:C4
8418:04 77 00 04 28 00 02 66:AB
8420:01 04 6A 00 02 2D 00 04:46
8428:6A 00 04 B3 00 04 28 00:F9
8430:02 6A 00 02 35 00 04 3F:9A
8438:01 04 7F 00 04 35 00 02:7B
8440:DE 01 04 BE 00 08 43 00:B0
8448:04 9F 00 04 35 00 02 3C:E6
8450:00 04 66 01 04 C9 00 04:10
8458:43 00 04 0C 01 04 B3 00:E7
8460:04 47 00 02 8E 00 02 01:C2
8468:00 18 4B 00 02 96 00 02:E9
8470:50 00 04 9F 00 04 54 00:3F
8478:02 A9 00 02 59 00 04 B3:B9
8480:00 04 5F 00 02 BE 00 02:29
8488:64 00 04 C9 00 04 6A 00:AB
8490:04 D5 00 04 35 00 04 9F:C9
8498:00 04 86 00 04 35 00 04:E3
84A0:A9 00 04 8E 00 04 35 00:98
84A8:04 B3 00 04 96 00 04 38:B9
84B0:00 04 BE 00 04 9F 00 04:9D
84B8:3C 00 04 64 00 04 A9 00:8D
84C0:04 3F 00 04 AA 01 04 B3:ED
84C8:00 04 3F 00 04 AA 01 04:42
84D0:B3 00 04 3F 00 04 AA 01:F9
84D8:04 B3 00 04 43 00 08 7B:DD
84E0:01 08 E1 00 08 47 00 04:A1
84E8:92 01 04 EF 00 04 47 00:3D
84F0:0C AA 01 08 A9 00 0C 1C:04
84F8:01 04 47 00 0C AA 01 0C:8B
8500:A9 00 0C 47 00 02 3F 01:C3
8508:04 FD 00 0C 50 00 04 D5:C3
8510:00 04 3F 00 02 47 00 04:25
8518:D5 00 04 47 00 02 7B 01:3B
8520:04 E1 00 0C 50 00 04 BE:A8
8528:00 04 3F 00 02 47 00 04:3D
8530:BE 00 04 47 00 02 AA 01:6B
8538:04 EF 00 08 3C 00 04 A9:A1
8540:00 04 3F 00 02 47 00 04:55
8548:92 01 04 EF 00 04 50 00:A7
8550:0C 7B 01 04 FD 00 0C BE:28
8558:00 04 BE 00 04 2F 00 02:D4
8560:DE 01 04 77 00 08 24 00:6B
8568:04 BE 00 04 2F 00 02 28:0C
8570:00 04 BE 00 04 77 00 04:36
8578:3F 00 02 AA 01 04 9F 00:8C
8580:08 2F 00 04 D5 00 04 3F:58
8588:00 02 35 00 04 D5 00 04:21
8590:7F 00 04 50 00 02 1C 01:07
8598:04 E1 00 08 3F 00 04 BE:0B
85A0:00 04 50 00 02 3F 00 04:BE
85A8:1C 01 04 E1 00 04 47 00:7A
85B0:0C AA 01 04 A9 00 0C D5:7A
85B8:00 04 D5 00 04 47 00 02:63
85C0:3F 01 04 FD 00 0C 50 00:E2
85C8:04 D5 00 04 3F 00 02 47:B2
85D0:00 04 D5 00 04 47 00 02:7B
85D8:7B 01 04 E1 00 0C 50 00:1A
85E0:04 BE 00 04 3F 00 02 47:B3
85E8:00 04 BE 00 04 47 00 02:7C
85F0:AA 01 04 EF 00 08 3C 00:57
85F8:04 A9 00 04 3F 00 02 47:B6
8600:00 04 92 01 04 EF 00 04:14
8608:50 00 0C 7B 01 04 BE 00:28
8610:0C BE 00 04 BE 00 04 2F:55
8618:00 02 DE 01 04 77 00 08:02
8620:24 00 04 BE 00 04 2F 00:BF
8628:02 28 00 04 BE 00 04 77:15
8630:00 04 3F 00 02 AA 01 04:AA
8638:9F 00 08 2F 00 04 D5 00:6D
8640:04 3F 00 02 35 00 02 D5:17
8648:00 04 FD 00 04 6A 00 02:3F
8650:71 00 02 7B 01 04 E1 00:AA
8658:06 3F 00 04 1C 01 04 77:BF
8660:00 02 EF 00 02 47 00 04:24
8668:AA 01 04 EF 00 04 50 00:E0
8670:0C 3F 01 04 FD 00 0C D5:24
8678:00 04 3F 01 04 50 00 04:9A
8680:B3 00 0C D5 00 0C 50 00:F6
8688:02 35 00 02 3C 00 02 3F:C4
8690:00 02 4B 00 04 BE 00 0C:31
8698:D5 00 0C 2F 00 02 20 00:50
86A0:02 24 00 02 26 00 02 4B:C1
86A8:00 04 C9 00 0C C9 00 0C:DC
86B0:64 00 02 4B 00 02 43 00:2C
86B8:02 3F 00 02 4B 00 04 D5:A5
86C0:00 0C BE 00 0C 2F 00 02:4D
86C8:20 00 02 24 00 02 26 00:BC
86D0:02 4B 00 04 E1 00 0C B3:47
86D8:00 0C 71 00 02 4B 00 02:2A
86E0:54 00 02 59 00 02 4B 00:62
86E8:04 EF 00 0C B3 00 0C 3C:68
86F0:00 02 2D 00 02 28 00 02:D1
86F8:26 00 02 4B 00 04 FD 00:F2
8700:04 C9 00 04 4B 00 04 0C:B3
8708:01 04 D5 00 04 47 00 04:B8
8710:1C 01 02 B3 00 04 D5 00:42
8718:02 43 00 0C 3F 01 04 B3:E7
8720:00 04 EF 00 08 BE 00 08:68
8728:47 00 04 66 01 04 EF 00:54
8730:04 43 00 04 3F 01 04 EF:35
8738:00 04 3F 00 04 2D 01 04:38
8740:D5 00 04 3C 00 02 1C 01:FB
8748:04 1C 01 04 24 00 04 8E:AA
8750:00 04 B3 00 04 3C 00 02:D0
8758:24 00 04 8E 00 04 B3 00:4C
8760:04 43 00 02 DE 01 08 01:18
8768:00 02 28 00 04 5F 00 02:7E
8770:BE 00 04 43 00 02 28 00:26
8778:04 C3 01 04 5F 00 04 2D:5B
8780:00 08 AA 01 04 8E 00 04:50
8788:8E 00 04 B3 00 04 24 00:7C
8790:04 8E 00 04 B3 00 04 24:88
8798:00 02 66 01 04 64 00 02:F2
87A0:24 00 04 77 00 04 8E 00:58
87A8:04 2D 00 02 64 00 02 2D:F5
87B0:00 04 8E 00 04 77 00 04:48
87B8:24 00 02 7B 01 04 77 00:5C
87C0:02 24 00 04 77 00 04 8E:7A
87C8:00 04 2F 00 02 77 00 02:FD
87D0:2F 00 04 8E 00 04 77 00:93
87D8:04 2F 00 02 7B 01 04 96:AA
87E0:00 02 2F 00 04 96 00 04:36
87E8:96 00 04 2F 00 02 96 00:D0
87F0:02 2F 00 04 96 00 04 96:DC
87F8:00 04 47 00 04 8E 00 08:64
8800:BE 00 08 3C 00 04 43 00:D1
8808:04 9F 00 04 BE 00 04 47:40
8810:00 04 66 01 04 EF 00 04:FA
8818:43 00 04 3F 01 04 BE 00:E9
8820:04 3F 00 04 2D 01 04 B3:D4
8828:00 04 3C 00 02 1C 01 04:13
8830:1C 01 04 24 00 04 8E 00:8F
8838:04 B3 00 04 3C 00 02 24:DD
8840:00 04 8E 00 04 B3 00 04:15
8848:43 00 02 DE 01 08 01 00:FD
8850:02 28 00 04 5F 00 02 BE:25
8858:00 04 43 00 02 28 00 04:55
8860:C3 01 04 5F 00 04 2D 00:40
8868:08 AA 01 04 8E 00 04 8E:C7
8870:00 04 B3 00 04 24 00 02:D9
8878:01 00 04 01 00 04 20 00:2A
8880:02 1E 00 02 52 01 04 64:E5
8888:00 04 24 00 04 8E 00 04:CE
8890:C9 00 04 1E 00 02 24 00:29
8898:04 8E 00 04 C9 00 04 1E:A1
88A0:00 02 3F 01 04 5F 00 04:D1
88A8:28 00 04 9F 00 04 BE 00:BD
88B0:04 1E 00 02 28 00 04 9F:27
88B8:00 04 BE 00 04 28 00 02:30
88C0:3F 01 04 7F 00 04 28 00:37
88C8:04 9F 00 04 B3 00 04 28:D6
88D0:00 02 28 00 04 9F 00 04:29
88D8:7F 00 04 1E 00 02 DE 01:E2
88E0:04 5F 00 02 22 00 02 01:F2
88E8:00 02 28 00 02 9F 00 08:43
88F0:BE 00 08 2F 00 02 3C 00:AB
88F8:02 43 00 02 47 00 04 66:78
8900:01 04 EF 00 04 43 00 04:C8
8908:3F 01 04 EF 00 04 3F 00:07
8910:04 2D 01 04 D5 00 04 3C:E4
8918:00 02 1C 01 04 1C 01 04:E5
8920:24 00 04 8E 00 04 B3 00:16
8928:04 3C 00 02 24 00 04 8E:A9
8930:00 04 B3 00 04 43 00 02:B9
8938:DE 01 08 01 00 02 28 00:D3
8940:04 5F 00 02 BE 00 04 43:33
8948:00 02 28 00 04 C3 01 04:C7
8950:5F 00 04 2D 00 08 AA 01:1C
8958:04 8E 00 04 8E 00 04 B3:BC
8960:00 04 24 00 04 8E 00 04:A7
8968:B3 00 04 24 00 02 66 01:35
8970:04 64 00 02 24 00 04 77:02
8978:00 04 8E 00 04 2D 00 02:C6
8980:64 00 02 2D 00 04 8E 00:2E
8988:04 77 00 04 24 00 02 7B:31
8990:01 04 77 00 02 24 00 04:BF
8998:77 00 04 8E 00 04 2F 00:5D
89A0:02 77 00 02 2F 00 04 8E:65
89A8:00 04 77 00 04 2F 00 02:E1
89B0:7B 01 04 96 00 02 2F 00:80
89B8:04 96 00 04 96 00 04 2F:A8
89C0:00 02 96 00 02 2F 00 04:16
89C8:96 00 04 96 00 04 47 00:CC
89D0:04 8E 00 08 BE 00 08 3C:F5
89D8:00 04 43 00 04 9F 00 04:4F
89E0:BE 00 04 47 00 04 66 01:DD
89E8:04 EF 00 04 43 00 04 3F:EE
89F0:01 04 BE 00 04 3F 00 04:83
89F8:2D 01 04 B3 00 04 3C 00:A6
8A00:02 1C 01 04 1C 01 04 24:F2
8A08:00 04 8E 00 04 B3 00 04:DF
8A10:3C 00 02 24 00 04 8E 00:8E
8A18:04 B3 00 04 43 00 02 DE:80
8A20:01 08 01 00 02 28 00 04:E2
8A28:5F 00 02 BE 00 04 43 00:18
8A30:02 28 00 04 C3 01 04 5F:0F
8A38:00 04 2D 00 08 AA 01 04:AA
8A40:8E 00 04 8E 00 04 B3 00:A1
8A48:04 35 00 02 01 00 04 01:13
8A50:00 04 2F 00 02 2D 00 02:3E
8A58:0C 01 04 B3 00 02 35 00:DD
8A60:04 86 00 02 B3 00 04 D5:02
8A68:00 02 2D 00 02 B3 00 02:D8
8A70:35 00 04 FD 00 04 B3 00:E7
8A78:04 35 00 02 DE 01 04 B3:D3
8A80:00 02 3C 00 04 B3 00 02:01
8A88:B3 00 04 EF 00 02 35 00:EF
8A90:02 B3 00 02 47 00 04 AA:C6
8A98:01 04 A9 00 04 47 00 02:1D
8AA0:3F 01 04 FD 00 04 59 00:C8
8AA8:04 D5 00 04 01 00 04 47:5B
8AB0:00 02 50 00 04 DE 01 04:73
8AB8:0C 01 04 59 00 04 66 01:17
8AC0:0C 1C 01 04 59 00 02 E1:B3
8AC8:00 04 2D 00 02 2D 00 04:B6
8AD0:EF 00 04 2D 00 02 96 00:12
8AD8:0C FD 00 0C 2F 00 02 2D:D5
8AE0:00 02 2F 00 02 32 00 02:D1
8AE8:35 00 02 2F 00 02 9F 00:79
8AF0:0C 0C 01 0C 32 00 02 2F:02
8AF8:00 02 32 00 02 35 00 02:EF
8B00:38 00 02 32 00 02 A9 00:A2
8B08:0C 1C 01 0C 35 00 02 32:31
8B10:00 02 35 00 02 38 00 02:0E
8B18:3C 00 02 38 00 08 A9 00:CA
8B20:04 0C 01 08 52 01 04 01:1C
8B28:00 0C 01 00 0C 01 00 0C:D9
8B30:35 00 02 FD 00 04 7F 00:72
8B38:04 3F 00 04 A9 00 04 6A:21
8B40:00 04 2A 00 02 35 00 04:34
8B48:A9 00 04 7F 00 04 20 00:23
8B50:02 FD 00 04 7F 00 04 2A:8B
8B58:00 02 35 00 02 A9 00 04:C9
8B60:7F 00 04 3F 00 02 3F 00:EE
8B68:04 A9 00 04 6A 00 04 43:55
8B70:00 02 52 01 04 A9 00 04:01
8B78:2A 00 04 A9 00 04 86 00:64
8B80:04 28 00 02 2A 00 04 A9:10
8B88:00 04 86 00 04 3F 00 02:E2
8B90:FD 00 04 7F 00 04 2A 00:C9
8B98:04 A9 00 04 6A 00 04 28:6A
8BA0:00 02 2A 00 04 A9 00 04:08
8BA8:6A 00 04 35 00 02 FD 00:D5
8BB0:04 7F 00 04 3F 00 04 A9:AE
8BB8:00 04 6A 00 04 2A 00 02:E1
8BC0:35 00 04 A9 00 04 7F 00:B0
8BC8:04 20 00 02 FD 00 04 7F:F9
8BD0:00 04 2A 00 02 35 00 02:C2
8BD8:A9 00 04 7F 00 04 3F 00:D2
8BE0:02 3F 00 02 A9 00 04 D5:30
8BE8:00 04 35 00 02 35 00 02:E5
8BF0:3F 01 04 7F 00 02 35 00:75
8BF8:04 7F 00 04 3F 01 04 35:83
8C00:00 02 7F 00 02 2F 00 02:40
8C08:3F 01 04 71 00 02 2D 00:78
8C10:02 71 00 02 2A 00 04 52:91
8C18:01 04 86 00 04 71 00 04:A8
8C20:E1 00 04 01 00 04 01 00:97
8C28:04 66 01 01 B3 00 01 52:26
8C30:01 03 A9 00 03 35 00 02:A3
8C38:FD 00 04 7F 00 04 3F 00:87
8C40:04 A9 00 04 6A 00 04 2A:15
8C48:00 02 35 00 04 A9 00 04:BC
8C50:7F 00 04 20 00 02 FD 00:7E
8C58:04 7F 00 04 2A 00 02 35:CC
8C60:00 02 A9 00 04 7F 00 04:1E
8C68:3F 00 02 3F 00 04 A9 00:21
8C70:04 6A 00 04 43 00 02 52:05
8C78:01 04 A9 00 04 2A 00 04:E4
8C80:A9 00 04 86 00 04 28 00:6B
8C88:02 2A 00 04 A9 00 04 86:77
8C90:00 04 3F 00 02 FD 00 04:62
8C98:7F 00 04 2A 00 04 A9 00:7E
8CA0:04 6A 00 04 28 00 02 2A:F2
8CA8:00 02 A9 00 04 6A 00 04:51
8CB0:20 00 02 20 00 02 7B 01:FC
8CB8:04 BE 00 04 28 00 04 9F:D5
8CC0:00 04 7F 00 04 24 00 02:F9
8CC8:28 00 02 9F 00 04 7F 00:A0
8CD0:04 2A 00 02 2A 00 02 FD:B5
8CD8:00 04 7F 00 04 35 00 04:24
8CE0:A9 00 04 7F 00 04 2F 00:CB
8CE8:02 35 00 02 A9 00 04 7F:D9
8CF0:00 04 38 00 02 38 00 02:F4
8CF8:52 01 04 A9 00 04 43 00:CB
8D00:04 A9 00 04 5F 00 04 28:C9
8D08:00 02 2A 00 04 A9 00 04:72
8D10:86 00 04 3F 00 04 7F 00:E9
8D18:04 6A 00 04 50 00 04 3F:AA
8D20:01 04 9F 00 04 54 00 04:AD
8D28:52 01 04 A9 00 04 35 00:EE
8D30:02 FD 00 04 7F 00 04 3F:82
8D38:00 04 A9 00 04 6A 00 04:E4
8D40:2A 00 02 35 00 04 A9 00:DB
8D48:04 7F 00 04 20 00 02 FD:7B
8D50:00 04 7F 00 04 2A 00 02:90
8D58:35 00 02 A9 00 04 7F 00:48
8D60:04 3F 00 02 3F 00 04 A9:1E
8D68:00 04 6A 00 04 43 00 02:AC
8D70:52 01 04 A9 00 04 2A 00:2B
8D78:04 A9 00 04 86 00 04 28:68
8D80:00 02 2A 00 04 A9 00 04:EA
8D88:86 00 04 3F 00 02 FD 00:DD
8D90:04 7F 00 04 2A 00 04 A9:7B
8D98:00 04 6A 00 04 28 00 02:C1
8DA0:2A 00 04 A9 00 04 6A 00:72
8DA8:04 35 00 02 FD 00 04 7F:F0
8DB0:00 04 3F 00 04 A9 00 04:31
8DB8:6A 00 04 2A 00 02 35 00:14
8DC0:04 A9 00 04 7F 00 04 20:A1
8DC8:00 02 FD 00 04 7F 00 04:DB
8DD0:2A 00 02 35 00 02 A9 00:69
8DD8:04 7F 00 04 3F 00 02 3F:6C
8DE0:00 02 A9 00 04 D5 00 04:F5
8DE8:35 00 02 35 00 02 3F 01:23
8DF0:04 7F 00 02 35 00 04 7F:BA
8DF8:00 04 3F 01 04 35 00 02:04
8E00:7F 00 02 2F 00 02 3F 01:80
8E08:04 71 00 02 2D 00 02 71:AD
8E10:00 02 2A 00 04 52 01 04:25
8E18:86 00 04 71 00 04 E1 00:86
8E20:04 01 00 04 01 00 04 66:22
8E28:01 01 B3 00 01 52 01 03:C2
8E30:A9 00 03 35 00 02 -D 00:9E
8E38:04 7F 00 04 3F 00 04 A9:39
8E40:00 04 6A 00 04 2A 00 02:6C
8E48:35 00 04 A9 00 04 7F 00:3B
8E50:04 20 00 02 FD 00 04 7F:84
8E58:00 04 2A 00 02 35 00 02:4D
8E60:A9 00 04 7F 00 04 3F 00:5D
8E68:02 3F 00 04 A9 00 04 6A:52
8E70:00 04 43 00 02 52 01 04:9E
8E78:A9 00 04 2A 00 04 A9 00:8A
8E80:04 86 00 04 28 00 02 2A:F0
8E88:00 04 A9 00 04 86 00 04:51
8E90:3F 00 02 FD 00 04 7F 00:DF
8E98:04 2A 00 04 A9 00 04 6A:6F
8EA0:00 04 28 00 02 2A 00 02:88
8EA8:A9 00 04 6A 00 04 20 00:71
8EB0:02 20 00 02 7B 01 04 BE:A0
8EB8:00 04 28 00 04 9F 00 04:19
8EC0:7F 00 04 24 00 02 28 00:1F
8EC8:02 9F 00 04 7F 00 04 2A:A8
8ED0:00 02 2A 00 02 FD 00 04:8D
8ED8:7F 00 04 35 00 04 A9 00:CB
8EE0:04 7F 00 04 2F 00 02 35:5B
8EE8:00 02 A9 00 04 7F 00 04:A8
8EF0:38 00 02 38 00 02 52 01:45
8EF8:04 A9 00 04 43 00 04 A9:27
8F00:00 04 5F 00 04 28 00 02:20
8F08:2A 00 04 A9 00 04 86 00:F8
8F10:04 3F 00 04 7F 00 04 D5:3E
8F18:00 04 35 00 04 FD 00 04:E5
8F20:96 00 04 3C 00 04 1C 01:A6
8F28:04 8E 00 04 3F 00 02 3F:CD
8F30:01 04 D5 00 04 35 00 04:D6
8F38:7B 01 04 9F 00 04 3F 00:29
8F40:02 35 00 04 66 01 04 96:0B
8F48:00 04 47 00 06 52 01 04:7F
8F50:D5 00 04 A9 00 04 1C 01:82
8F58:04 47 00 02 35 00 02 A9:14
8F60:00 04 1C 01 04 2A 00 02:40
8F68:24 00 02 1C 01 04 71 00:AF
8F70:04 28 00 04 9F 00 04 E1:B3
8F78:00 04 28 00 02 2A 00 02:61
8F80:9F 00 04 E1 00 04 2F 00:C6
8F88:02 2A 00 02 AA 01 04 8E:82
8F90:00 02 35 00 02 01 00 02:5B
8F98:47 00 04 A9 00 04 D5 00:F4
8FA0:04 3C 00 04 1C 01 04 D5:69
8FA8:00 04 3F 00 02 3F 01 04:C0
8FB0:D5 00 04 35 00 04 7B 01:CD
8FB8:04 9F 00 04 3F 00 02 35:64
8FC0:00 04 66 01 04 96 00 04:58
8FC8:47 00 08 52 01 04 D5 00:D2
8FD0:04 A9 00 04 1C 01 04 35:66
8FD8:00 04 A9 00 04 1C 01 04:39
8FE0:38 00 02 9F 00 08 BE 00:0E
8FE8:08 3C 00 02 38 00 02 3C:33
8FF0:00 02 38 00 02 A9 00 04:68
8FF8:BE 00 04 2A 00 02 3F 00:B4
```

Suite page 90.





Technocop

17 octobre 2014. Stop. Le banditisme a atteint un tel niveau que cela en devient invivable. Stop. Vous êtes chargé par le président des Etats-Unis de mettre un terme à cette situation. Stop.

Pour vous aider dans votre mission, il vous sera attribué le dernier prototype d'automobile militaire. Stop. Au cas où votre opération serait découverte, le Département d'état nierait avoir eu connaissance de vos actes. Stop. Bonne chance.
C'est sur ce mot que vous, l'illustre espion Durand, ancien membre de la DGSE, depuis peu établi aux U.S.A., vous venez de connaître le but de votre nouvelle mission.

Mad Max...

En fait, cette montée de la délinquance est due en grande partie à cause d'un seul homme, Tino Spaghettinio, dit le tueur. Ce personnage peu recommandable est à la tête d'un véritable empire crapuleux. Avant de pouvoir le neutraliser, il vous faudra arrêter les différents chefs de réseau qui aident Spaghettinio dans sa tâche.
Pour vous infiltrer chez eux, vous n'aurez qu'une seule alternative. Rouler à toute vitesse sur le chemin en éliminant les gardes de ces vauriens. Prendre d'assaut leur résidence en tirant sur ce qui osera se mettre sur votre passage, mais en faisant bien attention de ne pas tuer accidentellement les éventuels civils pris en otages.
C'est seulement après que vous pourrez enfin massacrer l'affreux Tino.

... et les tueurs de gangsters

Le grand jour est enfin arrivé. J'enfile nerveusement mes gants de cuir noir. Tournant la clé de contact, je me demande si je n' ai pas fait une grosse bêtise en acceptant ce job. M'enfin, il est trop tard pour réfléchir. Ma Lamborghini démarre au quart de tour. Peu après avoir atteint l'autoroute, je me retrouve face à une dizaine de voitures, me mitraillant comme des sauvages. Poussant ma bagnole à fond, je les canarde avec mon canon et mon lance-missile. Au bout de deux minutes, il n'en reste plus un seul. Quelle bande de lavette !
Je me trouve maintenant devant la demeure du malfaiteur que je dois assassiner. Son portrait s'affiche d'ailleurs sur mon tableau de bord. Mon lascard s'appelle Aldo Di Verti. Je rentre d'un coup dans sa cave secrète. Un grand nombre d'homme armés m'assaille tout à coup. j'ai bien du mal à les contenir avec mon Browning.

Editeur : Gremlin
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

Lorsque j'arrive devant Di Verti, il m'envoie une rafle de cartouches de gros calibre. Du même coup, il me tue. Et le *Game Over* fatidique apparaît sur l'écran.

Un jeu canon ! ! !

La partie où vous conduisez la Lamborghini est assez réussie. Vous voyez votre véhicule de dos et votre vitesse est affichée en bas de l'écran. L'impression de vitesse est assez bonne. Cette séquence est la meilleure des deux.
Lorsque vous arrivez au repaire de l'ennemi, votre automobile s'arrête et la vue arrière fait place à une vue latérale. Ce niveau est beaucoup moins fouillé graphiquement. Bien que l'animation soit rapide, la réponse au joystick n'est pas des meilleures.
La représentation sonore est moyenne dans les deux séquences. À noter que la partie où l'on joue ne représente que le tiers de l'écran pour la première. La moitié pour la seconde. En conclusion, un bon soft qui vous fera passer agréablement les longues soirées d'hiver.

Stéphane Joël

Dragon Ninja

Encore un jeu de karaté, Kung-Fu, ou tout ce que vous voudrez. Mais on ne va pas se plaindre, car celui-ci est spécialement beau et réussi.
Pas de surprise sur la conception : les ennemis arrivent par la gauche et la droite d'un écran à scrolling latéral. Votre combattant les attaque à l'aide d'une série de figures obtenues en fonction des directions du joystick, bouton de tir appuyé.
Sinon, il se déplace très normalement, s'accroupit, marche, et saute en l'air (très haut si l'on double la pression sur le joystick). Précisons tout de suite que la réponse aux commandes est toujours rapide et sans faille.

Poil au dos

Chaque écran comporte deux étages, le sol et une passerelle par exemple, ou le toit d'un train et les rails. Ce qui permet de jouer à deux hauteurs différentes, en faisant sauter le personnage. On peut ainsi éviter un afflux excessif d'ennemis à une certaine hauteur. En contrepartie, il est toujours désagréable de recevoir sur le dos des agresseurs qui vous tombent du ciel !

Editeur : Imagine
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

Evidemment, à la fin de chaque niveau, il faut se coltiner un super-méchant. Celui du niveau 1, une sorte de poussah qui saute, est défait à l'aide d'une seule astuce ; à chaque saut, on se retourne sur place en donnant simultanément un coup de pied bas, le pauvre n'a pas le temps de souffler qu'il est déjà assommé !
Nanti de ce truc inappréciable que nous avons trouvé en moins de deux minutes, vous accéderez au second niveau. Un nouveau conseil (quelle générosité !) : n'allez pas sauter, prétentieusement, sur le toit du wagon de droite, vous n'y gagneriez rien qu'une bonne volée de coups...
En fait, on reste surtout stupéfait devant la qualité de l'affichage ; personnage et bandits géants et bien animés, couleurs en pagaille, décors ultra-variés. Franchement, le plus beau jeu de ce style que nous ayons vu depuis un sacré moment !

Jean-Michel





Enfin ! Le jeu d'arcade le plus célèbre de l'année 1988 arrive sur CPC. Si vous ne le connaissez pas, c'est vraiment que vous n'avez plus mis le pied dehors depuis six mois... Certes, le principe de ce hit ne confine pas au génie ; pilotage d'avion de combat, tir à outrance, niveaux à franchir, fausse perspective, on connaît.

After Burner

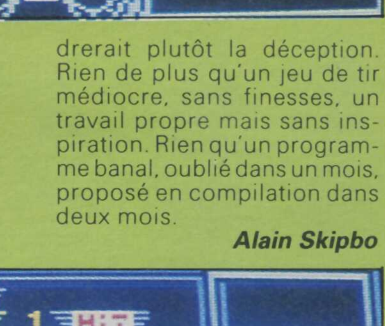
Dans les salles d'arcade, secoué dans votre poste de pilotage fictif, les sensations fortes étaient garanties. Sur micro, chez vous, avec votre vieux joystick habituel, il n'est pas sûr que vous les retrouviez...

Editeur : Activision/Sega
Graphisme : ★★★
Son : ★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★
Machine : CPC

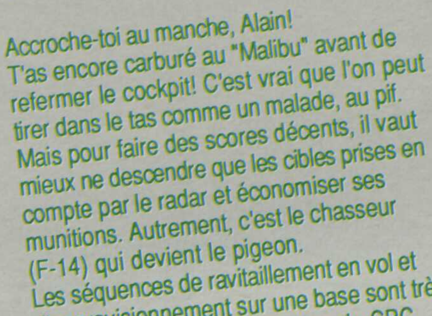
L'adaptation n'a pas à être mise en cause. Le graphisme CPC est même poussé à un haut niveau, avec une excellente définition des détails, des sprites de bonne taille, et une animation rapide et sans saccade. On contestera davantage le cours même de l'action : une confusion extrême et une facilité souvent déconcertante dans les premiers tableaux.

Pour des combats non délicats

D'abord, le tir est continu et automatique : placez bien votre avion et son curseur de visée, c'est gagné ! Ensuite, les avions qui approchent ont une fâcheuse tendance, en grossissant, à former une bouillie indistincte qu'il suffit de mitrailler... On n'a pas le plaisir de viser, le pilotage est primaire, et les décors sont banals. Où trouver de l'intérêt dans ces combats brutaux, confus, et trop faciles ?

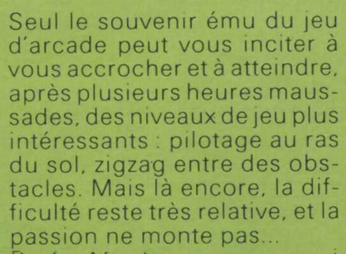


PAS D'ACCORD !



BERNARD

Accroche-toi au manche, Alain! T'as encore carburé au "Malibu" avant de refermer le cockpit! C'est vrai que l'on peut tirer dans le tas comme un malade, au pif. Mais pour faire des scores décents, il vaut mieux ne descendre que les cibles prises en compte par le radar et économiser ses munitions. Autrement, c'est le chasseur (F-14) qui devient le pigeon.
Les séquences de ravitaillement en vol et d'approvisionnement sur une base sont très attendues. Certes, la définition du CPC n'arrange pas les choses, mais avec un brin d'imagination, il y a de quoi être accro pour un bon moment!



Seul le souvenir ému du jeu d'arcade peut vous inciter à vous accrocher et à atteindre, après plusieurs heures maussades, des niveaux de jeu plus intéressants : pilotage au ras du sol, zigzag entre des obstacles. Mais là encore, la difficulté reste très relative, et la passion ne monte pas...
Bref, *Afterburner*, annoncé comme une révélation, engendrerait plutôt la déception. Rien de plus qu'un jeu de tir médiocre, sans finesses, un travail propre mais sans inspiration. Rien qu'un programme banal, oublié dans un mois, proposé en compilation dans deux mois.

Alain Skipbo



JeUx

Test

Inspiré par un célèbre jeu de rôle, The Paranoïa Complex plonge le joueur au cœur d'une ville en métal dont nul ne sort psychiquement indemne. Magic Bytes a fait très fort en conservant intact l'esprit de 1984, l'inquiétant chef d'œuvre de George Orwell.

J'ai été choisi par l'Ami Ordinateur pour éliminer les traîtres qui sévissent dans le secteur Alpha. La mission est dangereuse mais l'Ami Ordinateur me protège. Afin de mener à bien ma lourde tâche, j'ai été dupliqué en six clones. Le robot que j'ai acheté et équipé de nombreux accessoires me suit comme mon ombre. Le robot ne pense pas. Je ne pense pas contre l'ami Ordinateur.

La ville est un grand labyrinthe en métal que parcourent des habitants muets et des gardes vigilants. À cause de la vision verticale, les passants ressemblent à des insectes. Ils vont et viennent, se bousculent parfois. Les gardes bleus posent d'étranges questions auxquelles je ne réponds que par oui ou par non.

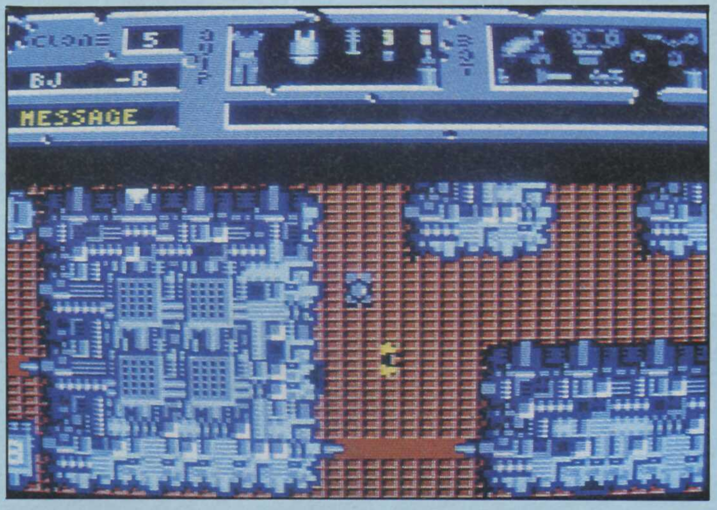
The Paranoïa Complex

J'ai avoué que des idées bizarres m'assaillent. Il m'a laissé passer. L'Ami Ordinateur sait maintenant que je ressasse des idées bizarres. L'Ami Ordinateur veut le bonheur de chacun. Loué soit l'Ami Ordinateur. Louée soit la musique optimiste qui ponctue les contrôles.

Une cité démente

Les avenues en fer du secteur Alpha pavées sont barrées par des stations de contrôle. « *Peut-on tuer sur un ordre venu d'un supérieur ?* » m'a-t-on demandé. J'ai hésité, bien que la réponse soit évidente. « *Aimes-tu ce jeu ?* » Oui, bien sûr. Si une réponse révèle une pensée contre l'Ami Ordinateur, c'est la désintégration instantanée. Un autre clone prend alors le relai. Pour le bien de tous, l'Ami Ordinateur décèle les esprits forts, les élimine. Rien n'échappe à l'Ami Ordinateur.

J'ai faim. Des terminaux disséminés dans la ville donnent accès au distributeur de cartes d'alimentation. Je dois maintenant programmer ma carte en gardant enfoncée chacune des huit touches désignées par le terminal. Mes doigts sont d'une grande agilité mais je tape un « 9 » à la place d'un « Q ». Le graphisme des caractères prête à confusion. La carte mal programmée entraîne de douloureux troubles digestifs. Il faut trouver au plus vite les toilettes.



Editeur : Magic Bytes
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★★
Son : ★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

Il est préférable d'avoir sur soi du papier. L'Ami Ordinateur n'aime pas les sujets dont les vêtements sont souillés. L'Ami Ordinateur veille au confort de chacun. S'il est content, il approvisionne le compte bancaire en crédit. Il ne faut jamais déplaire à l'Ami Ordinateur. Malheur aux traîtres qui lui ont déplu. Ma mission est de les chasser.

Stade terminal

L'Ami ordinateur m'a convoqué dans le Confessionnal et a posé quelques questions. L'Ami Ordinateur est content de moi. Il m'autorise l'accès au niveau de sécurité rouge. C'est une grande marque de confiance car le niveau rouge est en proie aux agissements des traîtres.

L'Ami Ordinateur sait que je saurai m'acquitter de ma tâche. Dans ce but, j'ai suréquipé mon fidèle robot en cliquant tout ce qui est utile dans un magasin aux accessoires accessible par le terminal. Pour ma sécurité personnelle, beaucoup de mes crédits ont été dépensés en vêtements blindés, en matériel de survie et en armes.

Les deux fenêtres d'équipement en haut de l'écran sont pleines à craquer. En cas de nécessité, je me débarrasserai des objets inutiles en les jetant dans la poubelle. J'ai aussi acheté un communicateur. Au niveau rouge, l'Ami Ordinateur ne communique que par cette interface.

Pour le confort et la sécurité de chacun, l'Ami Ordinateur interdit que l'on paralyse les innocents. Comment différencier les traîtres ? Je profite de la léthargie de mes victimes pour les fouiller. Un robot de transport emporte les corps des paralysés. Nul ne sait ce qu'il advient d'eux. L'Ami Ordinateur n'aime pas les traîtres. Leur sort n'est pas enviable.

Il m'arrive d'entrer dans des maisons pour débusquer les traîtres. Le toit disparaît afin d'en montrer l'intérieur. L'Ami Ordinateur a pensé à tout. Un système de transport à air comprimé me pousse dans les travées et j'ai du mal à changer de direction. L'Ami Ordinateur sait que, l'expérience aidant, je saurai diriger mes pas. J'aime la sonorité sauvage qui règne dans les maisons. Les traîtres se défendent énergiquement, les poursuites sont impitoyables. Tous les clones savent qu'ils doivent se tenir prêts à être activés.

Je suis le meilleur et l'Ami Ordinateur le sait. J'ai profité d'un contrôle pour demander plus de biens et d'équipements. Mieux fourni, je serai plus fort. L'Ami Ordinateur a demandé si j'étais un porc opportuniste. L'Ami Ordinateur a parlé durement et j'ai ma dignité.

J'ai reçu peu de crédits. Les gardes posent des questions soupçonneuses. Non, je n'ai jamais pensé qu'un être humain puisse faire mieux qu'un ordinateur. Je ne m'étais d'ailleurs jamais posé la question. Maintenant, elle me trotte dans la tête. Oui, on peut améliorer le Complexe. Seul le pouvoir intéresse l'Ordinateur. Les traîtres l'ont compris avant moi.

L'Ordinateur m'a désigné à la vindicte des gardes et des chasseurs. Je suis devenu la proie. L'Ordinateur est fou : il voit des complots partout, chaque citoyen est un traître en puissance. Tous les citoyens fidèles à l'Ordinateur se liguent contre moi, le traître. Je dois fuir la cité. Fuir *le Complexe de Paranoïa* qui la régit.

Bernard Jolivalt

PAS D'ACCORD !



JEAN-MICHEL

Bernard a flashé sur ce jeu, c'est normal : tous les grands paranoïaques sauteront dessus. Pour le reste, c'est à mon avis une adaptation tirée par les cheveux du jeu de rôle Paranoïa, trop difficile, et ennuyeuse. J'espère qu'on ne va pas venir me battre pour avoir dit cela.

LE SHOPPING DE

TABLE MICRO-MAG

Poste de travail micro-informatique complet, rationnel et efficace. Il permet de travailler sans fatigue grâce à une bonne disposition de ses différents plans, grâce aussi à sa rigidité, à sa stabilité et à sa peinture anti-reflets. Sa construction entièrement en bois supprime les disfonctionnements dus à l'accumulation de charges statiques. Son succès croissant et l'importance des séries ont permis une rationnalisation de la production et un prix de ventre particulièrement intéressant de **770 F.**

Réf. : 7001

DIMENSIONS
Plateau : 770 x 415 mm
Hauteur hors tout : 79 mm

Poids : 30 kg
Livrée en kit
Emballage :
Carton 870 x 870 x 130 mm

Couleur : gris moyen
Délai de livraison : 20 à 25 jours
Port Paris et Région Parisienne 140 F, Province 180 F





COMPILATION JEUX

Une sélection de 10 jeux inédits en France, pour votre CPC.
Disquette. Réf. 1002, 75 F
Cassette. Réf. 1001, 55 F



UTILITIES GALORE

Cette compilation d'utilitaires répond à tous vos besoins. Pour CPC.
Disquette. Réf. 1004, 75 F
Cassette. Réf. 1003, 65 F.



Modèle (t. unique)	Réf.	Prix
T. shirt EPYX	6001	80 F
Jogging EPYX	6002	250 F
Sweat shirt EPYX	6003	130 F
Casquette opération Wolf	6004	60 F
T shirt opération Wolf	6005	80 F
T shirt Rambo	6006	80 F

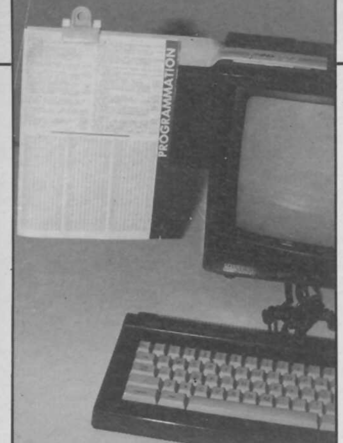




HOUSSES

Indispensables pour protéger votre ordinateur (clavier + écran) ou votre imprimante. Tous modèles au choix.

Modèle	Couleur	Réf.	Prix
CPC 464 couleur	PVC opaque	4011	100 F
CPC 464 monochr.	PVC opaque	4013	100 F
6128 couleur	PVC opaque	4012	100 F
6126 monochr.	PVC opaque	4014	100 F
PC 1512	PVC opaque	4017	120 F
PC 1512	simili cuir blanc	4007	180 F
PCW (avec imprimante)	PVC opaque	4018	150 F
Imprimante DMP 2000/3000	PVC opaque	4016	60 F



FIXIDOC
Cet accessoire ingénieux vous permettra, grâce à son bras mobile fixé par velcro à l'écran de votre ordinateur, de visualiser de face vos documents et ainsi d'en faciliter la frappe.
Réf. 3002, 75 F.



REVOLUTIONNAIRE ! FLASHFIRE

le joystick digital à touches sensitives

Le premier joystick sensible au moindre effleurement. Inutile de le brusquer, il réagit immédiatement sur le principe de l'induction capacitive du corps humain. Garantie 2 ans.
Réf. 9002, 290 F



MAGNETOPHONE + CABLE POUR CPC 6128
Conçu spécifiquement pour la micro-Informatique, ce magnétophone vous fera réaliser des économies en vous permettant de charger des logiciels-cassettes moins chers à l'achat.
Réf. 8100, 275 F. Port 35 F.





FILTRE ECRAN
S'adapte facilement à votre écran par fixation velcro. Améliore la visualisation de l'écran en supprimant les reflets. Très reposant pour votre vue.
Pour Amstrad PC, CPC, PCW
Réf. 2007, 150 F

EXCLUSIF

PLONKER BOX
Ne cherchez plus la disquette que vous venez juste de créer, rangez-la dans votre PLONKER BOX. Elle y sera à portée de main et à l'abri de la poussière, cendres... **Réf. 3001, 35 F**

KIT DE NETTOYAGE 3"
L'encrassement des têtes de lecture de votre lecteur de disquettes est inévitable et peut endommager gravement vos disquettes. Faites-lui régulièrement une « toilette » grâce à ce kit de nettoyage très complet.
Réf. 9001, 99 F

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à :
NEO-MEDIA-SERVICE VPC
5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 SAINT-MANDÉ

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : .... Tél. : ......
Je possède un ordinateur de marque : ....
Type : .... ☐ Monochrome ☐ Couleur
Je règle par :
☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT
Tous nos envois sont effectués en recommandé

Je commande

Article	Réf.	Quantité	Prix total

Frais de port : 27 F jusqu'à 350 F d'achat, 35 F au-dessus de 350 F*.
** : tarif port au 01/01/89, France métropolitaine uniquement.*
Pour la table MICROMAG, port Paris et région parisienne : 140 F, province : 180 F.

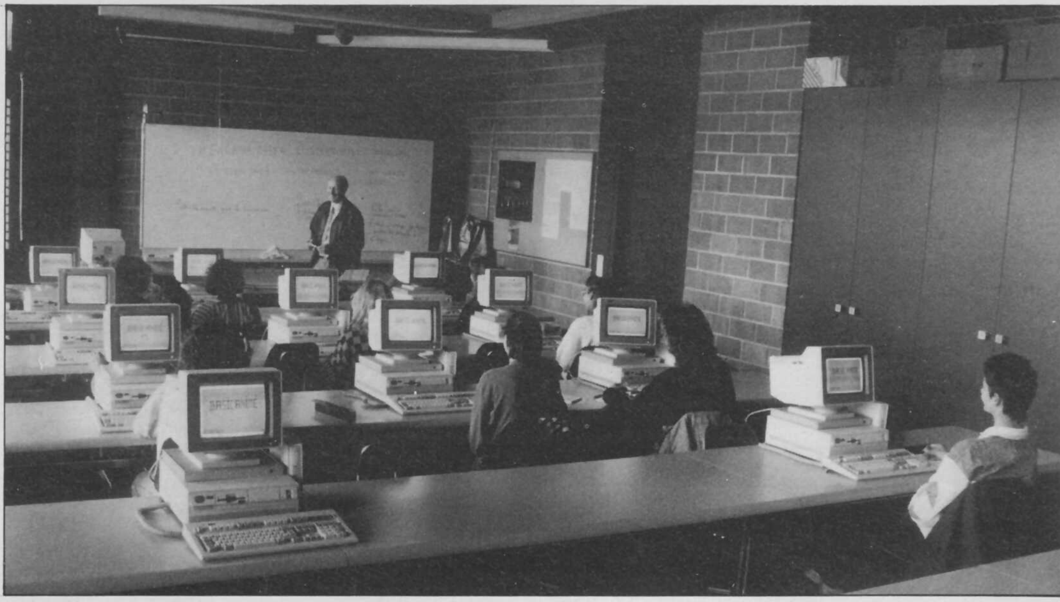
Frais de port	
TOTAL A REGLER	

Signature :

BASICANIMÉ

LA PROGRAMMATION TRANSPARENTE

Par le livre ou avec un ordinateur, l'initiation à un langage de programmation est souvent ardue. Les notions les plus simples ne sont pas toujours évidentes et les exemples d'un manuel laissent dans l'ombre les diverses opérations qui, en coulisse, conduisent au résultat final. Basicanimé propose une démarche différente : l'ordinateur visualise les mécanismes logiques de la programmation.



Destiné aux PC et compatibles, *Basicanimé* est présenté dans une boîte thermoformée qui ne déparera pas une bibliothèque. L'emballage contient un petit manuel de quelques pages servant à installer le didacticiel et dix disquettes 5 " 1/4 contenant les deux millions et demi d'octets du cours.
Basicanimé a été développé en GWBasic puis compilé. 256 ko de mémoire sont nécessaires ainsi que deux lecteurs, ou mieux, un lecteur et un disque dur. Un GWBasic ou un Basica — fourni avec la plupart des machines — est évidemment indispensable.
La force et l'originalité de *Basicanimé* est de montrer la structure d'un programme. L'ordinateur ressemble alors à une mécanique transparente ; dans le cas d'une boucle, d'un prélèvement de data ou d'un tableau indicé, les éléments traités ainsi que les instructions passent tour à tour en vidéo inverse, les valeurs des tableaux se déplacent sur l'écran ou se modifient, le pointeur de data se décale véritablement après chaque lecture par READ jusqu'au moment où il tombe dans le vide, faute de data à lire.
Dans ce dernier exemple, le message « Data exhausted in... » est complété par une explication qui arrive toujours en temps utile, sans anticipation ni aucune ellipse.

Un professeur attentif

La moindre ligne de programmation est décortiquée et expliquée. L'ordinateur vérifie que chaque point abordé a bien été compris avant d'en-



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

Pour vos commandes...

☎ 05 05 13 00

NUMERO VERT

APPEL GRATUIT

STARSOFT - S.A.R.L. au capital de 50 000 francs

AMSTRAD PROFESSIONNEL

ALIENOR 6128		1239 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	258 F	
AZIMUTH HEAD ALIGNMENT	79 F	
BANCAMSTRAD		229 F
C.DISC		169 F
CALCUMAT		309 F
COMMUNIQUER AVEC L'AMST	139 F	
D BASE 2		825 F
DATAMAT		309 F
DESSIN TECHNIQUE		338 F
DR DRAW		468 F
EASYART	79 F	
GEST FICHIER & BUDG FAMILIAL		229 F
GEST FICHIER MICROLOGIC	315 F	
GRAPHIC CITY	125 F	149 F
INTERMUSIQUE		168 F
LASER COMPILER	167 F	
LASER GENIUS	99 F	
LE MESSIE COMP BASIC		429 F
LUDESSIN	129 F	129 F
MASTERCALC III		329 F
MASTERFILE III		390 F
MENTEL		369 F
MINI OFFICE 2	99 F	
MULTIPLAN		549 F
PROGRAMMEUR		119 F
PROJECT PLANNER		245 F
SOLUTION CPC		479 F
SUPER PAINT		177 F
TASPRINT	179 F	236 F
TASWORD + MAILMERGE		365 F
TEACH YOURSELF BASIC	216 F	
TEXTOMAT		309 F
TOOL BOX	599 F	
TRACEUR SURFACE	70 F	

AMSTRAD

4x4 OFF ROAD RACING	96 F	146 F
A.T.F		146 F
AFTERBURNER	117 F	159 F
AIRBORNE RANGER	159 F	218 F
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95 F	145 F
ARCADE HITS II		89 F
ARCHON COLLECTION	159 F	209 F
ARKANOID 2	78 F	129 F
ARTURA		135 F
BARBARIAN		115 F
BARBARIANS (PSYGNOSIS)	95 F	
BARDS TALE 1	145 F	195 F
BATMAN	88 F	129 F
BIAT		229 F
BOB MORANE OCEANS	154 F	NC
BOMBUZAL	115 F	139 F
BUBBLE BOBBLE	89 F	145 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	88 F	128 F
CIRCUS	109 F	159 F
* CLASSIQUES VOL.1	129 F	169 F
COLOSSUS CHESS 4	79 F	139 F
COMMAND PERFORMANCE	125 F	
COMPUTER HITS 5	139 F	
CONSPIRATION		169 F
CORRUPTION		269 F
CRAZY CARS	129 F	159 F
CYBERNOID 2	95 F	135 F
DEFIS DE TAITO	139 F	195 F
DISC 50	109 F	159 F
DRAGON NINJA	89 F	138 F
E.X.I.T.	149 F	169 F
ECHELON	129 F	149 F
ESPIONAGE	109 F	159 F
FER ET FLAMME		249 F
FERNANDEZ MUST DIE	95 F	139 F
FIRE & FORGET	109 F	135 F
FLIGHT ACE	159 F	
FOOTBALL MANAGER 2		139 F
FURY		169 F
GALACTIC CONQUEROR	129 F	169 F
GAME SET & MATCH 2	109 F	159 F
GAMES OVER II	99 F	149 F
GARY LINEKER'S SUPER SKI		145 F
GAUNTLET	39 F	
GEE BEE AIR RALLY	85 F	128 F
GI HERO	98 F	
GIANTS	129 F	169 F
GUERILLA WAR	89 F	139 F
GUNSHIP	145 F	185 F
HEROES OF THE LANCE	117 F	209 F
HISTORY IN THE MAKING	179 F	219 F
HOT SHOTS	95 F	135 F
IKARI WARRIORS	95 F	125 F
* IL ETAIT UNE FOIS		149 F
ISS	117 F	159 F
JACKAL	55 F	89 F
KARATE ACES	115 F	149 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	129 F	169 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	149 F	227 F
L'ILE		187 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LAST NINJA 2	125 F	159 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE		189 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
LES AVENTURIERS	149 F	205 F
LES FUTURISTES	149 F	205 F
LIVE & LET DIE	106 F	149 F
MAD MIX	85 F	128 F
MANOIR DE MORTEVILLE		189 F
MASQUE +		169 F
MAXI BOURSE	149 F	179 F
MIKE & MOKO		216 F
MOTOR MASSACRE	96 F	139 F
NIGEL MANSELL	95 F	145 F
OPERATION WOLF	79 F	129 F
OUTRUN	99 F	128 F
OVERLANDER	95 F	145 F
PACMANIA	109 F	159 F
PEGASUS	145 F	189 F
PLATOON	85 F	119 F
PREVISION		366 F
PROFESSION DETECTIVE		199 F
R TYPE	109 F	159 F
RAMBO III	86 F	129 F
RETURN OF JEDI	117 F	159 F
REX	106 F	159 F
ROBOCOP	109 F	139 F
ROY OF THE ROVERS	109 F	159 F
SALAMANDER	85 F	
SAMOURAI WARRIOR		139 F
SAVAGE	95 F	149 F
S.D.I.		117 F
SKYX		169 F
SOCCER SIMULATOR		159 F
SPACE ACE	138 F	159 F
SPITTING IMAGE	147 F	189 F
STREET SPORT BASKETBALL		145 F
SUPER SPORT	95 F	139 F
* SUPERMAN	109 F	159 F
SUPREME CHALLENGE	147 F	197 F
TECHNOCOP	99 F	149 F
TEN GREAT GAMES 3	147 F	169 F
TEN MEGA GAMES		139 F
* THE MUNSTERS		159 F
THUNDERBLADE	89 F	138 F
TIGER ROAD	89 F	138 F
TITAN	129 F	169 F
TOTAL ECLIPSE	99 F	149 F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	175 F	225 F
TRIVIAL PURSUIT NOUV. GEN	189 F	249 F
TYPHOON	88 F	129 F
ULTRA SON		199 F
VICTORY ROAD	85 F	139 F
VINDICATOR	79 F	129 F
WAR IN THE MIDDLE EARTH	109 F	

MINITEL -10 %

SUR MINITEL *vous trouverez nos titres sur toutes machines :*

- AMIGA
- AMSTRAD CPC
- ATARI ST
- APPLE II
- APPLE GS
- MACINTOSH
- COMMODORE 64
- IBM PC - PC 1512
- M.S.X.
- P.C.W.
- ATARI X.E. - X.L.
- ATARI 2500
- SEGA
- SPECTRUM
- THOMSON
- PERIPHERIQUES
- MANETTES

NOUVEAUTÉS, HIT-PARADES, SELECTIONS, PROMOTIONS, MESSAGERIES, COMMANDES, etc

3615 **CLUBTEL ★ STAR**

Commandez par MINITEL : — 10 %

et aussi les parutions prévues dans la semaine avec possibilité de précommandes pour être les premiers à avoir chez vous les nouveautés.

MANETTES DE JEUX

CRYSTAL	179 F
ERGOSTICK	199 F
GUN SHOT 1	59 F
2 GUN SHOT 1	100 F
JY2 (double branchement)	59 F
2 JY2	100 F
NAVIGATOR	149 F
PC ANKO	155 F
PHASER GUN AMIGA	445 F
PROFESSIONNAL STANDARD	139 F
QUICK SHOT II	79 F
QUICK SHOT II TURBO	139 F
SPEED KING	109 F
2 SPEED KING	198 F
SUPER PRO	89 F
SUPER PRO 2 BRANCHEMENTS	105 F
SWITCH JOY 1 (tir rafale)	89 F
2 SWITCH JOY 1	159 F
SWITCH JOY 2	79 F
THE BOSS	139 F
2 THE BOSS	249 F
VENUS	149 F

PÉRIPHÉRIQUES

ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS ST	69 F
ADAPTATEUR BUS CPC	117 F
ALIM. SECTEUR ATARI 2600	136 F
BOITES RANGEMENT DISK SERRURE :	
-pour 40 DK 3" et 3"1/2	100 F
-pour 80 DK 3" et 3"1/2	150 F
-pour 50 DK 5"1/4	110 F
-pour 100 DK 5"1/4	165 F
CABLE IMPRIMANTE PC	64 F
CABLE MAGNETO 664/6128	45 F
CABLES PRISE PERITEL :	
- AMIGA	145 F
- AMSTRAD	109 F
- ATARI ST	129 F
CAISSON POUR CLAVIER	599 F
CASSETTES VIERGES (les 10)	75 F
DISQUETTES VIERGES :	
-3" boîte de 5 (GODEX)	95 F
-3" boîte de 10 (AMSOFT)	250 F
-3"1/2 boîte de 10 (PRECISION)	155 F
-5"1/4 boîte de 10 (PRECISION)	95 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC	79 F
FILTRES ECRANS :	
- COULEUR 12"	176 F
- COULEUR 14"	239 F
- MONOCHROME 12"	138 F
- MONOCHROME 14"	149 F
HOUSSES :	
- AMIGA 500 ou 2000	125 F
- COMMODORE	125 F
- CPC 464/6128	115 F
- PCW 9512	149 F
- PCW 8256	189 F
- PC 1512	189 F
- ST 520	149 F
- ST 1040	189 F
- TO8	165 F
KIT NETTOYAGE	80 F
LISTING 60g 370 pages	100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 6128	128 F
RALLONGE SOURIS/JOYSTICK ST	45 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
SPECTRUM INTERFACE JOYSTICK	50 F
SUPPORT ECRAN 14"	160 F
SUPPORT ECRAN 12"	130 F
TAPIS SOURIS	59 F

* *Indique les Nouveautés.*

B.P. 20 - 94141 ALFORTVILLE CEDEX
Téléphone 43 96 57 83 - 43 96 57 84

Vente par Correspondance uniquement.
Ouvert du lundi au samedi de 9h à 19h.

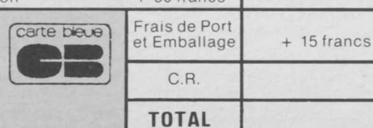
Commandez par MINITEL **3615 - Tapez CLUBTEL ★ STAR** **-10 %**

La parution de certains titres est prevue pour le courant du mois. nous ne nous tenons pas responsable d un retard de parution.

BON DE COMMANDE *(libellé en lettres majuscules)* à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
	EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion				+ 50 francs
	Frais de Port et Emballage				+ 15 francs
	C.R.				
	TOTAL				

Payer par Carte Bleue



Date d'expiration ..../.......... Signature.

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES

STARSOFT
B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

ANIMAG 03/89

N° Client (si connu) ....

NOM ....

Prénom ....

Date de naissance ....

Adresse ....

Ville ....

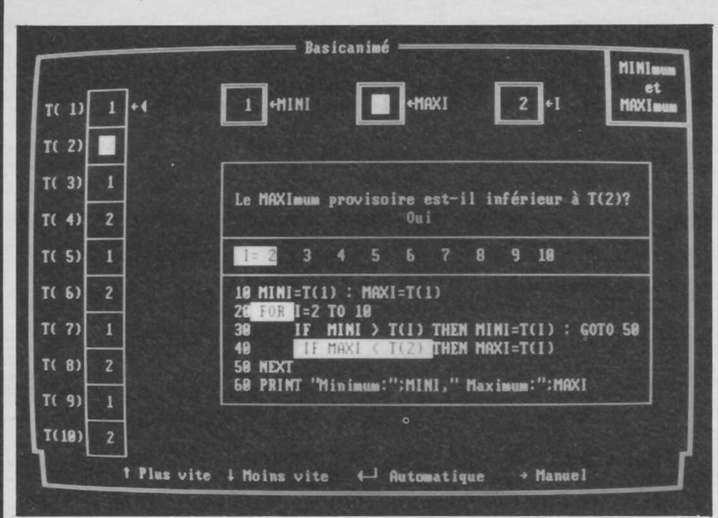
Code postal .... Tél. ....

MODE DE REGLEMENT

O Chèque O Mandat-Poste

Contre-Remboursement + 20 francs

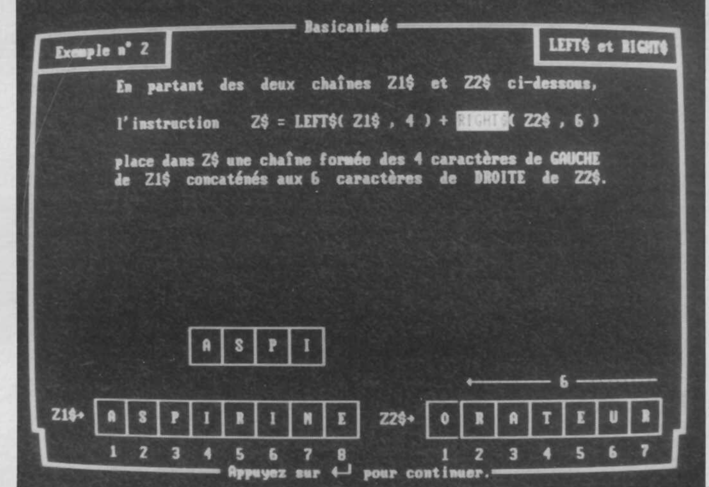
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)



richir l'organigramme, de proposer des formulations plus rapides et plus élégantes.
En bon pédagogue, *Basicanimé* ne dévalorise jamais l'élève. Au contraire, si celui-ci bute sur un concept un peu trapu, l'ordinateur admet que la plupart des étudiants rencontrent les mêmes difficultés. Si l'échec est répété, *Basicanimé* suggère de revenir en arrière.
Il fait le tour des différentes syntaxes admises par l'interprèteur et rappelle à l'ordre l'élève facétieux : pour un FOR i = 3/3 TO 24/6 (que n'importe quel Basic admettra sans sourciller), il demandera à l'élève s'il est vraiment nécessaire de faire compliqué lorsqu'on peut faire simple.
Basicanimé fait mieux que valider une réponse (c'est à la portée du premier didacticiel venu), il tient compte du cheminement logique et dessine les algorithmes en temps réel. Fini le fouillis de flèches sur un listing ou pire, la destructuration complète d'un écran par un TRON qui en fait trop sans en dire assez.

Fromage ou dessert ?

Le cours comprend quatre grands chapitres : les éléments fondamentaux, les opérations sur les nombres et sur les chaînes et enfin les compléments. Cent cinquante programmes remarquablement animés illustrent leçons et exercices. Voir un tri par dichotomie s'exécuter devant soi par saucissonage successif d'une liste en dit plus long que dix pages de démonstration aride. Lorsque vous aurez abordé les opérateurs booléens, le plus modeste menu de restaurant prendra une autre dimension : entrée AND plat du jour NOT boisson, fromage XOR dessert.
Les exemples sur les chaînes de caractère raviront les amateurs de jeux de mots, palindromes (*NDLR : mot ou phrase pouvant se lire dans les deux sens*) et autres bidouillages

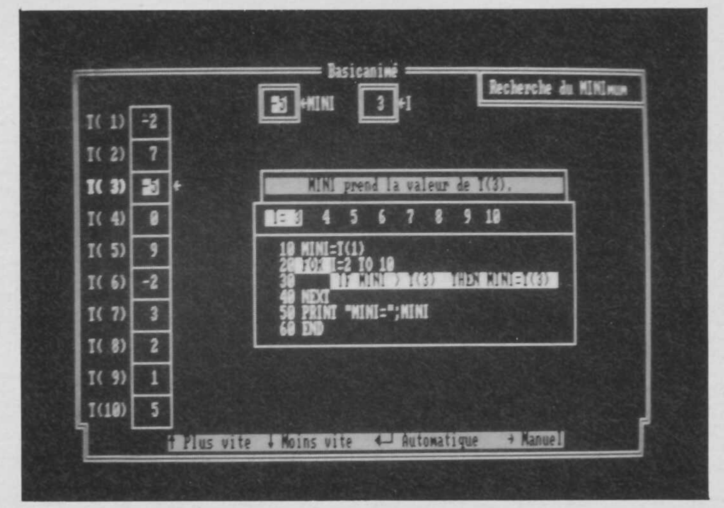


de la langue française que n'aurait pas désavoué Raymond Queneau ou Georges Pérec. À la découverte de la programmation s'ajoute une curieuse et amusante exploration du vocabulaire.
Son ambition ne se limite pas à la simple connaissance d'un Basic plus ou moins brouillon mais à l'acquisition des notions structurées de programmation qui différencient le bon programmeur du bricoleur.

Un prix de "Dompub"

L'Education nationale, épouvantée à l'idée qu'une machine se substitue au professeur, a jeté l'anathème sur *Basicanimé* qui n'a pas eu les faveurs d'une licence mixte. D'autres pays, heureusement, lui ont réservé un meilleur accueil ; l'Ecole supérieure de commerce de Martigny, en Suisse, l'a installé sur onze postes de travail destinés à deux cents étudiants. Un module de gestion ouvert (réservé aux enseignants) fournit les résultats de vingt élèves par poste.
Basicanimé est le fruit de deux années de travail mené par six professeurs d'informatique qui ont privilégié la convivialité et la pédagogie. Jamais élève n'a été aussi bien encadré et de manière aussi vivante. Le programme est en cours d'adaptation sur Atari ST et l'on ne peut que regretter que, faute de mémoire suffisante, le CPC ne puisse recevoir un tel outil.
Cette somme de savoir-faire est vendue **495 F TTC**. Au prix unitaire d'une disquette, c'est presque un tarif de logiciel du domaine public !

Bernard Jolivalt





War in the Middle Earth

On a tout fait avec La Guerre des Anneaux de Tolkien — film, bande dessinée, jeu d'aventure, jeu de rôle — etc. Encore inconnu au bataillon, le grand jeu de stratégie héroïco-fantaisiste, le wargame à grands coups de magie. Le vide est comblé.



Vous devez acheminer le fameux anneau jusqu'au mont Doom (épouvante). Vous contrôlez le porteur de l'anneau et les troupes qui l'accompagnent. À vous de donner les ordres *militaires* qui permettront de tenir les forces de Mordor à l'écart de l'objet sacré.

La carte du Milieu

L'écran affiche donc la carte générale des Terres du Milieu. Une carte très précise qui reproduit au méandre près le tracé de toutes les rivières, villages, chemins, bois, et presque touffes d'herbe.

On peut et on doit zoomer. Il suffit de déplacer une flèche sur un point de la carte (joystick ou clavier), de valider (bouton rouge), et on se retrouve vraiment au niveau du sol. Les troupes ennemies sont le plus souvent invisibles, et ne sont découvertes que lorsque l'on passe à côté d'elles, où que l'on va les attaquer dans un village qu'elles occupent.

En cas de conflit, nouveau changement d'affichage ; on descend au niveau même de la bataille dans la mêlée suante et sanglante des corps monstrueux. Les forces de Mordor ressemblent à des loups qui auraient décidé de se mettre debout, vos soldats ont un look de braves chevaliers payés au mois.

Tout ce beau monde est initialement dans un désordre complet. Les loups réagissent les premiers et attaquent vos chevaliers. Il faut s'organiser, et vite ! En sélectionnant successivement un chevalier puis son ennemi de destination, vous dirigez l'utilisation de vos forces. Le principe est amusant même s'il est très moyennement tactique...

En outre, quand il y a vraiment beaucoup de monde, la bagarre a tendance à s'éterniser, et le cliquetis inlassable des épées qui se heurtent risque de vous rendre fou ! Coupez le son et allez boire un coup...



Question d'Hobbitude

Le programme se complète par un jeu de commandes très utiles, abandon, sauvegarde et chargement de partie en cours (ça marche sur la version cassette, mais c'est infernal...). **Memo** : cette fenêtre d'affichage donne parfois des informations sur la situation, par exemple en cas d'attaque d'une de vos positions.

Time : déclenche ou arrête le temps de jeu ; commode pour examiner vos forces en cliquant dessus, ce qui fait apparaître un panneau complet d'informations, nature des individus, nombre, force, commandant, etc.



L'ordinateur conduit donc les Forces de Mordor : reconnaissons qu'il ne se débrouille pas mal, et que nous avons dû abandonner notre partie de test face à une situation désespérée... Cette supériorité ne se joue que sur plan stratégique, car les combats eux-mêmes nous ont semblé, à égalité d'ennemis, tourner systématiquement à notre avantage. L'ordinateur se rachète par des attaques-surprises extrêmement meurtrières, en jouant habilement sur le déséquilibre des forces.

Anneau, boulot, bobo

Avant de vous faire laminer, ce qui paraît inévitable dans les trois ou quatre premières parties, vous compterez environ deux bonnes heures de jeu. L'option de sauvegarde n'est pas inutile, surtout si vous réussissez à tenir le choc !

Le manuel est joliment fait ; panorama complet de l'histoire, récapitulatif de la situation, instructions de jeu sommaires mais précises et, pour finir, un index remarquable de tous les termes employés dans le logiciel et dans le livre lui-même.

Hélas, notre manuel était en anglais, mais on peut espérer qu'il sera traduit... selon les Tables de la loi d'ailleurs !

Un petit mot encore du graphisme. Impeccable pour la clarté de la carte en position large ou en zoom, plus léger et maladroit sur les scènes de pur combat. Mais ce n'est là qu'un détail, qui égratigne à peine la beauté et l'intelligence de ce programme très fouillé.

J-M. Maman

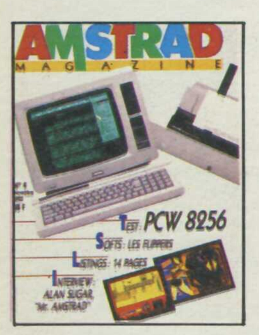


JEAN-CLAUDE

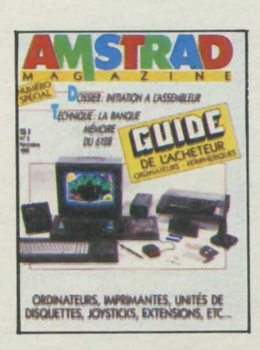
PAS D'ACCORD !

Techniquement, c'est beau. La carte est magnifique, les combats sont marrants, d'accord. Hélas, le jeu est trop touffu, ce qui empèche une vraie stratégie. Et le rapport avec le Seigneur des Anneaux semble presque un prétexte.

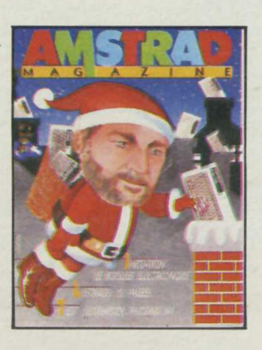
COMPLETEZ VOTRE COLL
CASSETTES, DISQU



N° 4 - Test du PCW 8256 Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2ᵉ partie).



N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3ᵉ partie).



N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électronique.



N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.



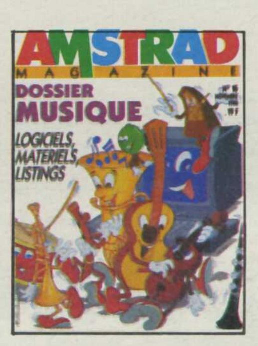
N° 10 - Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3ᵉ partie).



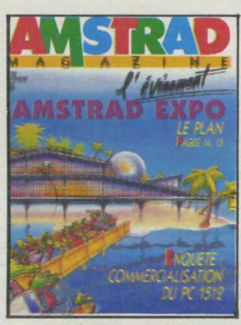
N° 11 - Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



N° 13 - Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings



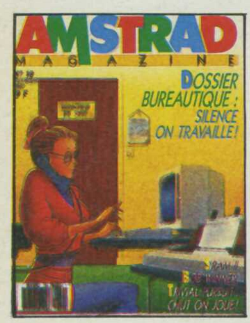
N°16 - Dossier Musique : Logiciels, matériels, listings. Pro : applications sur le PCW, Gestion plus Initiation à turbo Pascal 3.



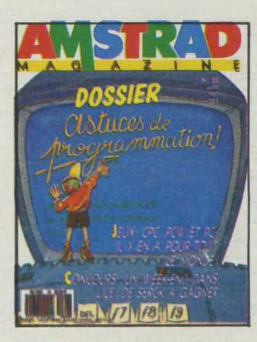
N° 17 - Enquête : Commercialisation du PC 1512.



N° 18 - Banc d'essai le PC 1512 analysé. Graphisme : les nouveaux logiciels sur CPC. Pro : CAO-DAO, PCW Point.



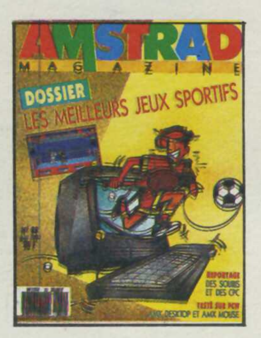
N° 19 - Dossier bureautique. Pro : CAO-DAO II, CAO et Turbo Pascal.



N° 20 - Astuces de programmation. Jeux CPC, PCW et PC. Pro : CAO et Turbo Pascal



N° 21 - Dossier simulateurs. Pro : CAO et Turbo Pascal, PCW Graph.



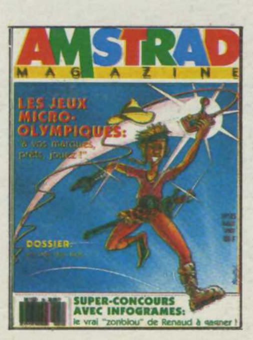
N° 22 - Dossier : les meilleurs jeux sportifs. Reportage : des souris et des CPC. Testé sur PCW : Amx Desktop et Amx Mouse.



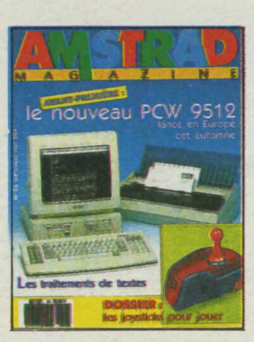
N° 23 - Jeux d'échecs sur CPC, PCW, PC. En test : le PC 1512 à disque dur, la DMP 4000.



N° 24 - L'avenir des jeux : logiciels, superproduction, jeux à grand spectacle.



N° 25 - Pro : Masterfile, central point software. Flight simulateur.



N° 26 - Le nouveau PCW 9512. Les traitements de texte. Les joysticks pour jouer.



N° 27 - L'informatique à l'école. Le guide d'achat des traitements de texte.



N° 28 - Le PC 1640 mis à nu. Graphisme et son : Amstrad côté musique.

ECTION ET COMMANDEZ
ETTES, RELIURES.



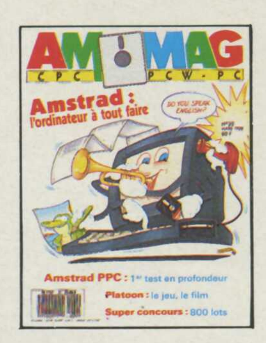
N° 29 - Douze idées de jeux cadeaux. L'informatique à l'école (suite).



N° 30 - Et la B.D. devint micro.



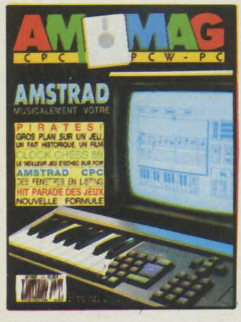
N° 31 - Tout sur l'Amstrad. Dossier freeware : des jeux gratuits... ? Basigraph : les possibilités graphiques du CPC. Mewilo : jeu exotique.



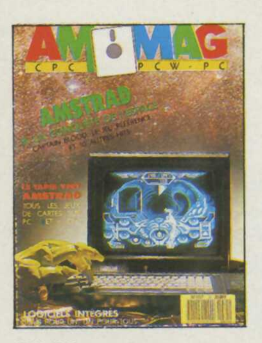
N° 32 - Amstrad : l'ordinateur à tout faire. L'Amstrad PPC : 1er test en profondeur. Platoon : le jeu, le film.



N° 33 - Jeux : Amstrad 464 chrono. Bouncing créatures : listing du mois. A vos maths.



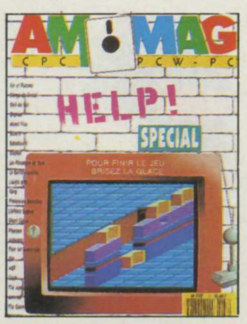
N° 34 - Amstrad : musicalement votre. Pirates ! Gros plan sur un jeu. Clock chess 88 : le meilleur jeu d'échec sur PCW. Amstrad CPC : des fenêtres en listing.



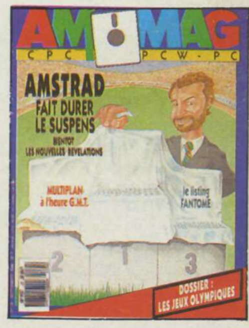
N° 35 - Dossier : Jeux de cartes sur CPC.
Amstrad en hyper-espace
Intégrés : à nouveau marché, nouvelles applications.



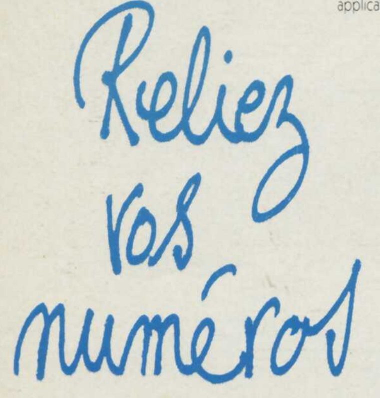
N° 36 - Jeux de simulation : Amstrad Air Force. 8 imprimantes pour votre Amstrad. Soft : 2000 lieues sous les mers.



N° 37 - Spécial Help.



N° 38 -Le dossier des Jeux Olympiques.





85 F

(80 F pour les abonnés)

BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à : AM-Mag, service diffusion, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé

CASSETTES à 59 F : n° 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
(entourez celles que vous désirez) Collection de 6 cassettes : 300 F

DISQUETTES comprenant les listings d'Amstrad Magazine. ☐ n° 3, 4, 5 : 140 F. ☐ n° 6, 7, 8 : 140 F. ☐ n° 9, 10, 11 : 140 F. ☐ n° 12, 13, 14 : 140 F. ☐ n° 15, 16, 17 : 140 F. ☐ n° 18, 19, 20 : 140 F. ☐ n° 21, 22, 23 : 140 F. ☐ n° 24, 25, 26 : 140 F. ☐ n° 27, 28, 29 : 140 F. ☐ n° 30, 31, 32 : 140 F. ☐ n° 33, 34, 35 : 140 F. ☐ n° 36, 37, 38 : 140 F. ☐ **n° 39, 40, 41** : 140 F. ☐ n° 6HS : 120 F. ☐ N° HS 7 : 120 F.
Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

RELIURES Prix ☐ 85 F (80 F pour les abonnés).

ANCIENS NUMEROS **Numéros 1, 2, 3, 8, 9, 12, 14, 15 épuisés**
☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, **35, 36, 37, 38, 39, 40, 41** (entourez celui que vous désirez) : 20 F + 7 F de frais de port : 27 F.
☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, **40, 41** : 420 F. (envoi gratuit).
☐ Collection de 6 numéros au choix : 90 F (envoi gratuit) ☐ Collection de 12 numéros au choix : 160 F (envoi gratuit)

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné : ☐ oui ☐ non
Possédez-vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non
Lequel ....

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM ______________________ PRENOM ______________________

RUE ______________________

CODE POSTAL ________ VILLE ______________________

TAB ___ PNS ___ Date Signature

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat



IX PAR DIX

ÉLÉPHANTASTIQUE !

Un véritable traitement de texte, éléphants numériques et pavés mauves sont au rendez-vous, à moins que ce soit l'inverse. Tapez INK 0,0 sur votre CPC pour y voir plus clair.

> Le conseil du Professeur Syntax Error : ne saisissez jamais les codes de vérification entre crochets !

```
10 MODE 0:PEN 13:INK 11,0:INK 0,1:G [16490]
RAPHICS PEN 11:INK 12,14:PEN 13,0:B
ORDER 1:PAPER 0:CLS:p=0:FOR i=1 TO
9:INK i,14:x=64*(i-1):PLOT 16+x,208
:DRAWR 0,20:DRAWR 62,0:DRAW 0,-48:D
RAW -62,0:MOVE 20+x,220:FILL i:NEXT
:PEN 11:c=1:FOR j=2 TO 18 STEP 2:PA
PER c
20 LOCATE j,11:PRINT CHR$(48+c):c=c [7314]
+1:NEXT:f=0:FOR n= 1 TO 200:ch=1+IN
T(RND*9):ch$=RIGHT$(STR$(ch),1):INK
 ch,6:AFTER 60,1 GOSUB 100:CLEAR IN
PUT
30 a$=INKEY$:IF f=1 THEN f=0:GOTO 8 [1537]
0
40 IF a$="" THEN 30                 [719]
50 IF ch$=a$ THEN ENT 1,2,-10,4:SOU [2315]
ND 2,90,8,10,,1:GOTO 70
60 SOUND 1,400,8:s=REMAIN(1):PAPER  [3504]
0:INK ch,14:GOTO 80
70 S=REMAIN(1):PAPER 0:INK ch,14:p= [1808]
p+1:f=0
80 NEXT:s=REMAIN(1):MODE 1:PEN 3:LO [13793]
CATE 3,7:PRINT USING "###";p;:PRINT
 " points sur 200":INK 1,6:PEN 1:LO
CATE 1,17:IF P>170 THEN PRINT "BRAV
O! Vos reflexes sont excellents!":F
OR t=1 TO 5000:NEXT:GOTO 10
90 IF P>130 THEN LOCATE 1,17:PRINT  [11140]
"Vos reflexes sont bons...":FOR t=1
 TO 5000:NEXT:GOTO 10 ELSE PRINT "E
ntrainez-vous pour faire mieux.":FO
R t=1 TO 5000:NEXT:GOTO 10
100 SOUND 1,2000:s=REMAIN(1):PAPER  [4114]
0:INK ch,14:F=1:RETURN
```



Numerik

(Edmond Kramarczyk) (Sur 6128)

N'avez-vous jamais été fasciné par la célérité des doigts de fée des employées du super-marché du coin lorsqu'elles pianotent sur le pavé numérique du tiroir-caisse ? *Numerik* vous permettra de tester votre agilité sur les touches de votre CPC.
A l'ouest, rien de nouveau ? Tournez-vous alors vers l'est : ce programme nous vient en effet de Wroclaw, en Pologne.

Jumbog

(Patrick Nitschke) (Sur 6128)

Un éléphant mauve sur l'autoroute ? Non, vous n'hallucinez pas. Ce pauvre Jumbog a bien de la misère avec les gros camions et les petites autos. Aidez-le à traverser grâce aux touches « N » pour aller à gauche, « , » pour aller à droite et « A » (ou « Q » suivant le clavier) pour le faire avancer.



```
10 h=255:MODE 0:BORDER 1:b$="zwww   [14871]
  av     zwww     av     zwww     av
 zwww     av     ":a$="av    av    av
 av    av    av    av    av    av    av
 ":c$="wwu    wwu   wwu    wwu    wwu
wwu    wwu    wwu   wwu    wwu    ":z$=C
HR$(248):SYMBOL AFTER 3:t1=200
20 FOR i=1 TO 20 STEP 4:LOCATE i,8: [11846]
PEN 8:PRINT CHR$(245)+"##"+CHR$(245
):NEXT:SYMBOL 97,15,11,h,h,h,h,24,2
4:SYMBOL 122,126,115,115,126,126,h,
24,24:SYMBOL 119,h,h,h,h,h,h,24,24:
SYMBOL 118,240,208,h,h,h,h,12,12:x=
10:y=20:SYMBOL 117,113,81,113,127,1
27,h,51,51
30 SYMBOL 248,4,14,23,63,47,175,73, [11846]
9:j$=STRING$(20,"-"):INK 3,26:LOCAT
E 1,11:PEN 3:PRINT j$;:PRINT:PRINT
j$;:PRINT:PRINT STRING$(20,154);:PR
INT:PRINT j$;:PRINT:PRINT j$;:INK 8
,19:PEN 8:LOCATE 1,1
40 PRINT STRING$(140,143):LOCATE 6, [12962]
1:INK 4,6:PEN 4:PRINT"hi-sc:";t1:c(
1)=10:c(2)=1:c(3)=18:LOCATE 2,25:PR
INT CHR$(248)+" JUMBO  PRODUCT "+CH
R$(248):INK 5,14:INK 6,24:INK 7,17:
INK 1,19:INK 0,0:t=TIME:WHILE s<>5:
LOCATE 1,10:PEN 5:INK 1,7
50 PRINT MID$(a$,c(1),20):PEN 6:PRI [15049]
NT MID$(b$,c(2),20):PEN 7:PRINT MID
$(c$,c(3),20):PEN 5:PRINT MID$(b$,c
(2),20):PEN 6:PRINT MID$(a$,c(1),20
):FOR i=1 TO 3:c(i)=c(i)+(-1)^i:NEX
T:k$=LOWER$(INKEY$):LOCATE x,y:PRIN
T CHR$(-32*(COPYCHR$(#0)=CHR$(248))
):PEN 1
60 WHILE c(1)=0:c(1)=10:WEND:WHILE  [12593]
c(2)=15:c(2)=1:WEND:WHILE c(3)=0:c(
3)=17:WEND:WHILE k$="a":n=-2:k$="";
WEND:WHILE k$=",":w=1:k$="":WEND:WH
ILE k$="n":k$="":w=-1:WEND:IF w=0 A
ND n=0 THEN LOCATE MAX(x-1,1),y:x$=
COPYCHR$(#0):LOCATE x+1,y:y$=COPYCH
R$(#0)
70 x=x+w:y=y+n:WHILE x<1 OR x>20:x= [15260]
x-w:WEND:LOCATE x,y:q$=COPYCHR$(#0)
:PRINT z$:w=0:n=0:WHILE q$=CHR$(245
):LOCATE x,y:PEN 8:PRINT CHR$(245):
PEN 1:q$=":":WEND:WHILE q$<>" "AND
q$<>"#"AND q$<>CHR$(245)OR x$<>" "O
R y$<>" ":PRINT CHR$(7):x=10:y=22
80 FOR i=500 TO 3000 STEP 50:SOUND  [12889]
1,i,1,15:NEXT:x$=" ":y$=" ":q$=" ":
WEND:WHILE q$="#":Q$="":s=s+1:LOCAT
E x-1,y:PEN 8:PRINT STRING$(3,245):
PEN 1:x=10:y=22:FOR i=200 TO 10 STE
P-1:SOUND 1,i,1,15:NEXT:WEND:x$=" "
:y$=" ":WEND
90 SYMBOL AFTER 1:t=TIME-t:t=INT(t/ [16710]
300):CLS:LOCATE 5,10:PRINT"bravo !!
!!":PRINT:PRINT TAB(5)"temps";t:FOR
 i=1 TO 26:FOR j=26 TO 1 STEP-1:INK
 0,i:INK 1,j:NEXT j:NEXT i:WHILE t<
t1:t1=t:PRINT:PRINT"et un record un
 !!":WEND:FOR i=1 TO 2:SOUND 1,239,
50,15
100 SOUND 1,213,50,15:SOUND 1,190,5 [14884]
0,15:SOUND 1,239,50,15:SOUND 1,213,
50,15:SOUND 1,190,50,15:SOUND 1,179
,50,15:SOUND 1,142,50,15:SOUND 1,17
9,50,15:SOUND 1,179,50,15:NEXT:PRIN
T:PRINT"une autre (o/n)?":WHILE k$<
>"o":k$=LOWER$(INKEY$):WEND:s=0:GOT
O 20
```

Inverse

Raphaël Grouchetky)

Ce petit programme permet de recolorer une portion d'écran définie en ligne 30. Il faut bien sûr éliminer l'apostrophe qui se trouve au début et qui, comme presque chacun le sait, équivaut à une REM et indiquer les quatre paramètres nécessaires.

```
10 FOR g=&9000 TO &904F:READ a$:POK [2486]
E g,VAL("&"+a$):NEXT
20 DATA 3e,01,cd,59,bc,dd,46,00,dd, [12744]
4e,01,ed,43,58,90,dd,5e,02,dd,56,03
,ed,53,5e,90,dd,6e,04,dd,66,05,22,5
c,90,dd,5e,06,dd,56,07,ed,53,5a,90,
c5,ed,5b,5a,90,2a,5c,90,3e,ff,ed,4b
,5e,90,cd,5f,bc,2a,5c,90,23,22,5c,9
0,c1,10,e5,c9,00,00,00,00,00,00,00,
00
30 'CALL &9000,x,y,x1,h : inverse l [4195]
es couleurs d'une partie de l'ecran
40 '  x=abscisse                    [1059]
50 '  y=ordonnee                    [673]
60 ' x1=abscisse d'arrivee          [1852]
70 '  h=nombre de pixel de haut     [2522]
80 ' toutes les coordonnes doivent  [3482]
etre divise par 2
90 ' *** Raphael GROUCHETKY ***     [1616]
```

En ligne 100, voici de quoi faciliter la saisie des nombreux codes de JUMBOTEXTE accessibles par CTRL/ + une touche.

en QWERTY:

b= "CTRL/H"
x= "CTRL/X"
e= "CTRL/0 A Y T"
w= "CTRL/W A" +"b"+"_CTRL/V"
v= "CTRL/{"

en AZERTY:

b= "CTRL/H"
x= "CTRL/X"
e= "CTRL/0 Q Y T"
w= "CTRL/W Q" +"b"+"_CTRL/V"
v= "CTRL/&"

Jumbotexte

(Franck Perez)

Jumbotexte comporte les principaux enrichissements (italique, gras, souligné...). Votre clavier est un Qwerty ? Pas de problème, *Jumbotexte* tape les accents ! Mais ces modes ne sont pas toujours mixables, voyez la notice de votre imprimante pour en savoir davantage. Le programme est réglé à quatre-vingts lignes de quatre-vingts caractères et présente vingt-quatre lignes à l'écran. La frappe, bien sûr, se fait au kilomètre.

Jumbotexte a été testé sur une imprimante DMP 2000/2160 et sur une Panasonic KX-P1091. Pour d'autres modèles, des modifications peuvent être nécessaires.

Pour cette géante contribution, Frank Perez gagne un abonnement à *Am-Mag*.

Comment utiliser Jumbotexte:

Touches de fonction:

<CTRL>+"S" : **sauve** le fichier après introduction du nom. Pour sortir, taper <RETURN> seul.

<CTRL>+"C" : **charge** un fichier après introduction de son nom. <RETURN> seul pour sortir.

<CTRL>+"P" (ou <CLR>) : sortie **imprimante**.

<FLECHES DU CURSEUR> : déplacement du curseur dans la direction de la flèche.

<CTRL + FLECHES DU CURSEUR>: déplacement du curseur à l'extrémité de la page dans la direction de la flèche.

<RETURN> : passage à la ligne suivante.

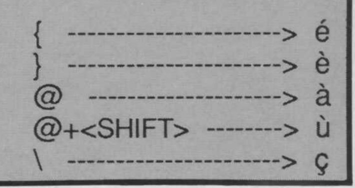
<DEL> : efface la lettre à gauche du curseur.

<CTRL + TAB> : accès à différents modes imprimante (EPSON) suivant le caractère entré juste après (bordure magenta). Le caractère entré (en minuscule ou en majuscule) apparaît en vidéo inverse:

> "I" : *italique*
> "G" : **gras**
> "S" : souligné
> "N" : courrier (NLQ)
> "E" : exposant
> "Y" : indice

QWERTY: les codes

Les caractères français ne seront pas visibles à l'écran avec un clavier QWERTY, mais ils sont tout de même accessibles. Il suffit de taper:


{ ----------------------> é
} ----------------------> è
@ --------------------> à
@+<SHIFT> --------> ù
\ ----------------------> ç




```
10 IF c=0 THEN GOSUB 100:ELSE a="": [12345]
WHILE a="":o=INT(TIME/100):o=(o MOD
 2):LOCATE c,l:WHILE o=1:o=24*o:PRI
NT x;:WEND:PRINT LEFT$(t(l+s,c),3)+
FNf$(l+s,c);:WHILE o=0:PRINT w;:o=1
:WEND:WHILE o=24:PRINT x;:o=1:WEND:
a=INKEY$:WEND:k=ASC(a)
20 IF k>31 AND k<127 THEN t(l+s,c)= [12137]
a:PRINT b;LEFT$(a,3);:c=c+1:z=MAX(s
,z):m=MAX(l,m):ON(c=81)+2 GOTO 40,1
0:ELSE PRINT b;LEFT$(t(l+s,c),3)+FN
f$(l+s,c);:IF k=242 OR k=243 THEN c
=c+(k=242)-(k=243):c=c-(c=0)+(c=81)
:GOTO 10
30 IF k=240 THEN l=l-1:IF l=0 THEN  [12319]
IF s>0 THEN s=s-1:l=1:PRINT CHR$(30
);CHR$(11);:FOR i=1 TO 80:PRINT LEF
T$(t(l+s,i),3)+FNf$(l+s,i);:NEXT:PR
INT e;:GOTO 10:ELSE l=1:GOTO 10:ELS
E GOTO 10:ELSE IF(k<31 AND k<>13)OR
 k=127 OR k=225 THEN 50
40 IF k>247 THEN l=-l*(k>249)-24*(k [15011]
=249)-(k=248):c=-c*(k<250)-(k=250)-
80*(k=251):GOTO 10:ELSE l=l-(s<56):
c=c^-(k>128):IF l<25 THEN 10:ELSE l
=24:s=s+1:PRINT e;CHR$(10):LOCATE 1
,24:FOR i=1 TO 80:PRINT LEFT$(t(l+s
,i),3)+FNf$(l+s,i);:NEXT:GOTO 10:EL
SE 10
50 IF k=19 THEN PRINT e;:INPUT"a sa [16440]
uver: ",a:IF a=""THEN PRINT e:GOTO
10:ELSE OPENOUT a:PRINT#9,m,z:FOR i
=1 TO m+z:FOR j=1 TO 80:a=t(i,j):WH
ILE a="":a=" ":WEND:PRINT#9,a:NEXT
j,i:CLOSEOUT:PRINT e:GOTO 10:ELSE I
F k=3 THEN PRINT e;:INPUT"a charger
:",a
60 IF k=3 THEN IF a=""THEN PRINT e: [12478]
GOTO 10:ELSE ERASE t:DIM t(80,80):c
=1:l=1:PRINT CHR$(30);:OPENIN a:INP
UT#9,m,z:FOR i=1 TO m+z:FOR j=1 TO
80:n=1:LINE INPUT#9,t(i,j):WHILE n*
i<25:PRINT LEFT$(t(i,j),3);:n=25:WE
ND:NEXT j,i:PRINT e:CLOSEIN:GOTO 10
70 IF k=16 THEN PRINT e;"Imprimante [17963]
 (o/n) ":CALL &BB06:PRINT e:IF INKE
Y(34)=-1 THEN 10:ELSE PRINT#8,v+"@"
;:WIDTH 255:FOR i=1 TO m+z:FOR j=1
TO 80:a=MID$(t(i,j),INSTR(2,t(i,j),
x)+1)+CHR$(0):PRINT#8,a;:WHILE a<"
":a=" ":PRINT#8,a;:WEND:NEXT j:PRIN
T#8:NEXT
80 IF k=127 AND l*c>1 THEN c=c-1:WH [14387]
ILE c=0:l=l-1:c=80:WEND:t(l+s,c)="
":GOTO 10:ELSE IF k<>225 THEN 10:EL
SE k=32:BORDER 4:PRINT w;:u="":WHIL
E u="":u=INKEY$:WEND:uu=UPPER$(u):a
=x+u+x:IF u="S"THEN a=a+" "+v:ELSE
a=a+v:IF uu="I"THEN a=a+CHR$(53+(u=
"I"))
90 IF uu="G"THEN a=a+CHR$(70+(u="G" [12094]
)):ELSE IF uu="S"THEN a=a+"-"+CHR$(
-(u="S")):ELSE IF uu="N"THEN a=a+CH
R$(80-(30*(u="N"))):ELSE IF u="E"OR
 u="Y"THEN a=a+"S"+CHR$(-(u="Y")):E
LSE IF u="e"OR u="y"THEN a=a+"T":EL
SE IF LEN(a)=4 THEN a=t(l+s,c)+FNf$
(l+s,c)
100 BORDER 10:IF k=32 THEN 20:ELSE  [8961]
MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:OPENOUT"q":
MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT:DEFSTR t-x,
b,a,e:DEFINT i-n:l=1:c=1:b="←":x="⧗
":e="▯Γ▸θ":w="ΠΓ"+b+"_Π"+CHR$(0):v=
"θ":DIM t(80,80):DEF FNf$(y,z)=CHR$
(-32*(t(y,z)="")):RETURN
```

DETOURNEMENT DES VECTEURS

QU'EST-CE QU'UN VECTEUR ?

La Rom (Read Only Memory), comme chacun sait, est une mémoire qui ne peut être que lue. Celle du CPC abrite un programme de 32 ko divisé en deux parties :

— de 0000 à &3FFF est située la Rom du système d'exploitation gérant les périphériques contenus dans l'unité centrale (Z80, PPI 8255A, CRTC 6845, PSG AY3-8912, etc.).

— de &C000 à &FFFF se trouve la Rom supérieure logeant le Basic et toutes ses instructions.

Or, les appels aux routines système de cette Rom Basic, s'effectuant « à travers » la Ram (Random Access Memory) totalement modifiable, il est possible de diriger (détourner) ces appels vers nos propres routines ; d'où la notion de vecteur. Le principe de vecteurs utilisé par les développeurs du CPC, garantit la compatibilité entre différentes versions de système d'exploitation.

Ce n'est qu'à travers ce détour — chaque appel réalisé non pas directement, mais à une adresse Ram où figure un saut vers la routine système désirée — qu'est assuré le bon fonctionnement des programmes en langage machine aussi bien sur 464 que sur 664 et 6128 (bien que leur système d'exploitation diffère à certains égards). Ainsi, il est envisageable de modifier si nécessaire, toutes les fonctions appelées à travers les vecteurs. Il en existe deux types.

— Les vecteurs dits normaux situés des adresses &BB00 à &BD5D et que possèdent tous les CPC. Pour plus de précisions, se rapporter aux livres : « *Clefs pour Amstrad CPC* » (P.S.I) et « *La Bible du CPC* » (Micro Application).

— Les vecteurs Basic au nombre de 9 (&AC01 — &AC1B) exclusivement présents sur CPC 464 et sur lesquels nous allons nous attarder (car ils sont les plus intéressants).

```
10 'Programme No1 - CPC 464             [1566]
20 'Detournement du vecteur             [1633]
30 'mode ready (&AC01)                  [2058]
40 MEMORY &9FFF                         [134]
50 FOR X=&A000 TO &A004:READ A$:POK [3277]
E X,VAL("&"+A$):NEXT
60 POKE &AC01,&C3:POKE &AC02,0:POKE [1221]
 &AC03,&A0
70 DATA 3E,41,C3,5A,BB                  [609]
80 ' Les 3 pokes de la ligne 60         [2657]
90 ' permettent de detourner le         [2332]
100 'vecteur vers notre routine         [2131]
110 'affichant la lettre "A"            [939]
120 'avant le mot "Ready"               [869]
```

```
10 'Programme No1 bis - CPC 464         [1533]
20 'Detournement du vecteur             [1633]
30 'mode ready, second exemple          [2534]
40 MEMORY &9FFF                         [134]
50 FOR X=&A000 TO &A004:READ A$:POK [3277]
E X,VAL("&"+A$):NEXT
60 POKE &AC01,&C3:POKE &AC02,0:POKE [1221]
 &AC03,&A0
70 DATA AF,32,45,AE,C9                  [1217]
80 ' Cette courte routine permet        [1950]
90 ' de lire les programmes             [1228]
100 'enregistres par SAVE"...",P        [2140]
```

```
10 'Programme No2 - CPC 464/6128        [2186]
20 'Det. du vecteur DISC (&BE7F)        [1591]
30 'affiche le message LOADING          [1634]
40 'lors de chaque operation disk.      [1095]
50 MEMORY &9FFF                         [134]
60 FOR X=&A000 TO &A01E:READ A$:POK [4092]
E X,VAL("&"+A$):NEXT
70 POKE &BE7F,&C3:POKE &BE80,0:POKE [1920]
 &BE81,&A0
80 DATA F5,E5,D5,C5,21,15,A0,6,A,7E [3527]
,23,CD,5A,BB,10,F9,C1,D1,E1,F1,C9
90 DATA 4C,4F,41,44,49,4E,47,2E,2E, [1977]
2E
```

```
10 'Programme No3 - CPC 464/6128        [1829]
20 'Detournement du vecteur             [1633]
30 'AFFICHER CARACTERE (&BB5A)          [1134]
40 'afin d'interdire                    [1451]
50 'l'affichage texte.                  [1662]
60 B=&BB5A:A=PEEK(B)                    [634]
70 POKE B,&C9:'On met RET a la plac [1836]
e du vecteur
80 PRINT "AMSTRAD COMPUTERS"            [2259]
90 POKE B,A:'On restitue l'ancien v [1850]
ecteur
100 'Constatez l'absence d'affich.      [3174]
110 'malgre le PRINT de la ligne 80 [2163]
```

Sachez toutefois que les vecteurs « normaux » se manipulent de la même manière.

Les vecteurs Basic

Hormis par curiosité sur la manière de procéder, ce qui suit ne concerne malheureusement pas les possesseurs de 6128, du fait de l'inexistence desdits vecteurs sur leur appareil.

L'interpréteur Basic utilise dans tous les endroits stratégiques, un sous-programme de la Ram composé normalement d'une simple instruction RET qui n'influence en rien le cours des opérations. Exemple. Lorqu'une instruction doit être exécutée, sa validité est vérifiée par l'existence ou non du token correspondant. Dans l'affirmative, le saut s'effectue normalement à l'adresse de l'instruction calculée grâce au token. Dans le cas contraire (aucune instruction identifiée), un magnifique « Syntax error » apparaît.

Toutefois, avant l'apparition de l'angoissant message, un bref détour s'effectue par le RET précité, d'où l'astuce : si vous désirez intégrer votre propre instruction, remplacez ce RET par un saut à une routine maison chargée de contrôler à sa manière la validité de la nouvelle instruction et son exécution.

Le tableau suivant indique les adresses de neuf routines manipulables par l'utilisateur. Cependant, seules les trois premières présentent un réel intérêt.

AC01 — AC03 : branchement pour mode Ready.

AC04 — AC06 : branchement pour entrée error.

AC07 — AC09 : branchement pour exécuter instruction.

AC0A — AC0C : branchement pour calcul de fonction.

AC0D — AC0F : branchement pour chercher constante.

AC10 — AC12 : branchement pour entrée, convertir ligne en token.

AC13 — AC15 : branchement pour sortie, lister token.

AC16 — AC18 : branchement pour entrée, conversion de chiffres.

AC19 — AC1B : branchement pour opérateurs.

Trois principaux vecteurs

AC01 — AC03 (branchement mode Ready) : utilisé juste avant que l'ordinateur affiche le mot « Ready » à l'écran. Voir programme numéro 1 et 1 bis pour comprendre simplement comment détourner un vecteur.

AC04 — AC06 (branchement entrée error) : utilisé par la Rom Basic juste avant d'afficher une erreur (exemples : Syntax error, Improper argument, etc.) à l'écran. Le programme ERRORS utilise ce fameux vecteur pour modifier la langue des messages d'erreurs.

AC07 — AC09 (branchement exécuter instruction) : appelé lorsque l'interpréteur Basic rencontre dans une ligne Basic, une instruction qu'il ne connaît pas. Détourner ce vecteur permet de créer de nouvelles instructions compréhensibles par le système.

Les heureux possesseurs d'un lecteur de disquettes (CPC 464 + DDI 1, CPC 664, CPC 6128) disposent d'un vecteur Disc d'adresse &BE7F, pouvant également être détourné. Celui-ci est appelé par la Rom Disc avant chaque opération de lecture ou d'écriture sur la disquette. L'astuce consiste à changer le RET de cette adresse par un JUMP vers votre routine (programme numéro 2).

Les vecteurs normaux situés entre les adresses &BB00 et &BD5D peuvent être détournés de façon analogue. Le programme n°3 est là pour vous en convaincre.

ERRORS (464)

MESSAGES D'ERREURS EN FRANÇAIS

Avouez que les messages d'erreurs sibyllins du genre *Subscript out of range* ou *Type mismatch*, se révèlent bien peu évocateurs pour qui n'a pas la chance de connaître le dialecte des Beatles. D'où l'utilité d'une francisation appliquant le procédé de détournement des vecteurs système que nous venons d'évoquer.

Sauvegarde

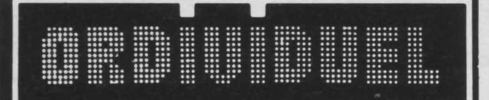
Sauvez tout d'abord le programme Basic sous un nom de votre choix. Entrez ensuite par Amsaisie (reportez-vous à son mode d'emploi) le listing de codes hexadécimaux. Spécifiez A300 comme adresse de début et sauvez le langage machine par l'option « S » sous le nom ERRORS.

Stéphane Rodriguez

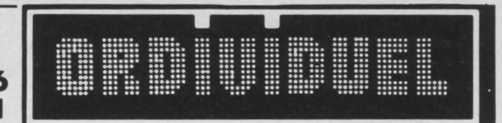
```
10 ' ************************** [1051]
20 ' *                        * [175]
30 ' *   Messages d'erreurs   * [1124]
40 ' *      en francais       * [1745]
50 ' *                        * [175]
60 ' * Procede du detournement * [1639]
70 ' *  des vecteurs systeme  * [618]
80 ' *                        * [175]
90 ' *     pour CPC 464       * [747]
100 '*                        * [175]
110 '************************** [1051]
120 MODE 1:MEMORY &A2FF:CALL &BB03: [6232]
CALL &BB4E:SYMBOL AFTER 32:LOAD"!ER
RORS.BIN",&A300
130 POKE &AC04,&C3:POKE &AC05,&F:PO [2674]
KE &AC06,&A6
140 SYMBOL 123,12,16,60,102,126,96, [6369]
60,0:SYMBOL 125,48,8,60,102,126,96,
60,0:SYMBOL 64,96,16,120,12,124,204
,118,0
150 MODE 1:PRINT"LES MESSAGES D'ERR [13975]
EURS SONT MAINTENANT  EN FRANCAIS":
PRINT:PRINT"par Stephane Rodriguez"
:PRINT:PRINT"pour AM-MAG (c) 22.11.
88":PRINT
160 PRINT"Attention ! Compatibilite [3185]
 : CPC 464":PRINT
170 NEW                             [318]
```

```
A300:45 72 72 65 75 72 20 64:9C
A308:65 20 74 79 70 65 20 69:7B
A310:6E 63 6F 6E 6E 75 00 43:87
A318:6F 6D 6D 61 6E 64 65 20:BC
A320:4E 45 58 54 20 69 6E 61:5A
A328:74 74 65 6E 64 75 65 00:C4
A330:45 72 72 65 75 72 20 64:CC
A338:65 20 73 79 6E 74 61 78:07
A340:65 00 43 6F 6D 6D 61 6E:A3
A348:64 65 20 52 45 54 55 52:66
A350:4E 20 69 6E 61 74 74 65:E6
A358:6E 64 75 65 00 4D 61 6E:C3
A360:71 75 65 20 64 65 20 64:BB
A368:6F 6E 6E 7B 65 73 00 50:F9
A370:61 72 61 6D 7D 74 72 65:7C
A378:20 69 6E 63 6F 72 72 65:2D
A380:63 74 00 56 61 6C 65 75:F7
A388:72 20 74 72 6F 70 20 67:09
A390:72 61 6E 64 65 00 4D 7B:05
A398:6D 6F 69 72 65 20 70 6C:53
A3A0:65 69 6E 65 00 4C 61 20:B1
A3A8:6C 69 67 6E 65 20 6E 27:0F
A3B0:7B 78 69 73 74 65 20 70:8B
A3B8:61 73 00 49 6E 64 69 63:16
A3C0:65 20 74 72 6F 70 20 67:34
A3C8:72 61 6E 64 20 6F 75 20:34
A3D0:74 72 6F 70 20 70 65 74:A1
A3D8:69 74 00 56 61 72 69 61:4B
A3E0:62 6C 65 20 64 7B 6A 40:5F
A3E8:20 64 69 6D 65 6E 73 69:94
A3F0:6F 6E 6E 7B 65 00 44 69:6B
A3F8:76 69 73 69 6F 6E 20 70:C3
A400:61 72 20 7A 7B 72 6F 00:6D
A408:43 6F 6D 6D 61 6E 64 65:D0
A410:20 64 69 72 65 63 74 65:B4
A418:20 69 6E 61 63 63 65 70:AF
A420:74 61 62 6C 65 00 45 72:83
A428:72 65 75 72 20 64 65 20:93
A430:76 61 72 69 61 62 6C 65:1A
A438:00 45 73 70 61 63 65 20:4D
A440:64 65 73 20 76 61 72 69:F2
A448:61 62 6C 65 73 20 70 6C:EF
A450:65 69 6E 00 43 68 61 69:A5
A458:6E 65 20 64 65 20 63 61:9C
A460:72 61 63 74 7D 72 65 73:75
A468:20 74 72 6F 70 20 6C 6F:EC
A470:6E 67 75 65 00 45 78 70:F0
A478:72 65 73 73 69 6F 6E 20:3F
A480:61 6C 70 68 61 6E 75 6D:7A
A488:7B 72 69 71 75 65 20 74:61
A490:72 6F 70 20 63 6F 6D 70:54
A498:6C 65 78 65 00 4C 27 6F:CC
A4A0:72 64 69 6E 61 74 65 75:A0
A4A8:72 20 6E 65 20 70 65 75:1B
A4B0:74 20 70 61 73 20 63 6F:1E
A4B8:6E 74 69 6E 75 65 72 00:61
A4C0:46 6F 6E 63 74 69 6F 6E:A4
A4C8:20 75 74 69 6C 69 73 61:87
A4D0:74 65 75 72 20 69 6E 63:8E
A4D8:6F 6E 6E 75 65 00 49 6C:56
A4E0:20 6D 61 6E 71 75 65 20:4B
A4E8:6C 61 20 63 6F 6D 6D 61:86
A4F0:6E 64 65 20 52 45 53 55:2A
A4F8:4D 45 00 43 6F 6D 6D 61:1B
A500:6E 64 65 20 52 45 53 55:3B
A508:4D 45 20 69 6E 61 74 74:7F
A510:65 6E 64 75 65 00 43 6F:78
A518:6D 6D 61 6E 64 65 20 64:B3
A520:69 72 65 63 74 65 20 69:CA
A528:6E 63 6F 72 72 65 63 74:2D
A530:65 00 49 6C 20 6D 61 6E:4B
A538:71 75 65 20 75 6E 20 70:BB
A540:61 72 61 6D 7D 74 72 65:4E
A548:00 4C 69 67 6E 65 20 74:70
A550:72 6F 70 20 6C 6F 6E 67:16
A558:75 65 00 4C 6F 6E 67 75:DC
A560:65 75 72 20 64 75 20 66:D0
A568:69 63 68 69 65 72 20 61:02
A570:6E 6F 72 6D 61 6C 65 00:03
A578:54 79 70 65 20 64 65 20:C8
A580:66 69 63 68 69 65 72 20:1F
A588:69 6E 63 6F 72 72 65 63:82
A590:74 00 49 6C 20 6D 61 6E:BA
A598:71 75 65 20 6C 61 20 63:F8
A5A0:6F 6D 6D 61 6E 64 65 20:46
A5A8:4E 45 58 54 00 46 69 63:9E
A5B0:68 69 65 72 20 64 7B 6A:66
A5B8:40 20 6F 75 76 65 72 74:62
A5C0:00 43 6F 6D 6D 61 6E 64:24
A5C8:65 20 65 78 74 65 72 6E:88
A5D0:65 20 69 6E 63 6F 6E 6E:7F
A5D8:75 65 00 49 6C 20 6D 61:FA
A5E0:6E 71 75 65 20 6C 61 20:4B
A5E8:63 6F 6D 6D 61 6E 64 65:D1
A5F0:20 57 45 4E 44 00 43 6F:95
A5F8:6D 6D 61 6E 64 65 20 57:86
A600:45 4E 44 20 69 6E 61 74:49
A608:74 65 6E 64 75 65 00 7B:AE
A610:11 00 A3 CD 48 CC CD 86:9E
A618:C3 EB CD 35 A6 EB CD D6:A2
A620:DD 30 0B EB 21 3E A6 CD:9B
A628:35 A6 EB CD 79 EE AF 32:A9
A630:AA AD C3 64 C0 7E B7 C8:11
A638:23 CD 5A BB 18 F7 20 65:77
A640:6E 20 00 00 00 00 00 00:74
A648:00 00 00 00 00 00 00 00:EE
```

PROGRAMMATION



20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72 - 94302 VINCENNES
FAMILIAL (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD



Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

PROMOTION

AMSTRAD CPC

+ Moniteur couleur
+ Imprimante DMP 2160
+ Traitement de texte
+ Câble imprimante
+ 4 jeux
+ Une manette de jeu

~~6080~~ **5490 F**

□ 464 Monochrome 1990
□ 464 Couleur 2990
□ 6128 Monochrome 2990
□ 6128 Couleur 3990

STATION AMSTRAD

Bureau
+ Radio-Réveil
+ Tuner T.V.
+ Manette
+ 15 jeux
□ pour 464
□ pour 6128

1290 F

550 F
Faites parler votre CPC
□ 464 K7 □ Disquette
SYNTHETISEUR VOCAL

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant de votre T.V. (Fourni avec un logiciel graphique très puissant Entièrement en Français).

□ Digitaliseur ARA CPC ________ 1190 F

OFFREZ VOUS UNE 2e T.V.

Grâce à cette interface donnez une autre dimension à votre ordinateur. 16 chaînes mémorisées, une prise péritel vous permettra de brancher un magnétoscope.

□ INTERFACE TV — EN PROMOTION
□ sans télécommande ~~1480~~ 1190 F
□ avec télécommande ~~1680~~ 1490 F

Multiface II+ (Hard-copieur)

690 F TTC

IMPRIMANTE STAR LC 10 COULEUR

Tête d'impression 9 aiguilles.
Matricielle à impact.
8 nuances de couleur.
(l'imprimante accepte aussi le ruban noir)
Interface parallèle Centronics.
Alimentation feuille à feuille en option.

□ Imprimante STAR LC 10 Couleur . 3290 F

Point Relais EDUCATIF CPC

INCROYABLE 5 1/4 pour CPC

Lecteur 5''1/4 ''Wild West''
Type lecteur marque ''Nec''
Possibilité d'être 1er ou 2e lecteur.
100 % compatible CP/M + et 2.2
Alimentation 12 Volt interne (Prise du Moniteur) etc...

1990 F TTC

SELECTION REALISEE PARMI + de 1000 TITRES... DEMANDEZ LE CATALOGUE CPC COMPLET

JEUX (K7 / D7)

10/10 Command Performance, 1943, 4 Soccer Simulators, A 320, After Burner, Airborne Ranger, Batmann II, Bob Morane Ocean, Circus Games, Colossus Chess 4, Crucial Test, Daley Thompson's Olympic, Défi au Tarot, Dragon Ninja, Echelon, Fire and Forget, Fists'n'Throttles, Galactic Conqueror

K7: □110 □149 □110 □90 □149 □120 □115 □95 □95 □140 □105 □110
D7: □220 □165 □175 □199 □165 □230 □140 □199 □175 □155 □195 □140 □180 □140 □165 □135 □175 □135

Game set et match 2, Gunship, H.M.S. Cobra, Heroes of the Lance, History in the Making, Jade, Karate Aces, L'Arche du Capitaine Blood, La Collection Konami, Last Ninja 2, Le Manoir de Morteville, Le Retour du Jedi, Les Meilleurs au Monde, Leader Board Collection, Les Défis de Taito, Les Géants de l'Arcade II, L'Ile, Maxibourse, Motor Massacre, Night Raider, Off Shore Warrior

K7: □125 □165 □299 □125 □235 □130 □225 □110 □155 □110 □105 □155 □150 □160 □110 □110 □110
D7: □175 □210 □295 □225 □235 □399 □220 □185 □175 □185 □165 □170 □215 □210 □235 □199 □220 □155 □165 □135

Opération Wolf, Pacmania, Platoon, R Type, Rambo III, Robocop, Savage, Secret Defense, Skyhunter, Skyx, Space Ace, Techno Cop, Thunder Blade, Tiger Road, Titan, Total Eclipse, Trivial Poursuite Nvelles vers., Turbo Cup 944, Typhoon, Victory Road

K7: □95 □99 □110 □95 □95 □149 □160 □150 □110 □110 □99 □110 □110 □235 □199 □99 □90
D7: □145 □165 □135 □165 □140 □140 □175 □199 □210 □185 □175 □160 □149 □150 □135 □165 □265 □249 □149 □140

COMPILATIONS (K7 / D7)

10 Great Games 3, 12 Jeux exceptionnels, Arcade Action, Command Performance 10 jeux, Fists'N' Throttles, Flight Ace, Frank Bruno's Big Box, Game Set et Match 2, History in the Making, Karate Aces, Les Défis de Taito, Les Géants de l'Arcade II, Océan Dynamite, Pack Simulation (GD PR-Qua-Ski), Space Ace, Special Action, Suprême Challenge, Ten Mega Game 3

K7: □145 □175 □110 □135 □145 □165 □155 □125 □235 □130 □150 □175 □175 □149 □150 □160
D7: □165 □195 □185 □175 □215 □205 □175 □235 □165 □210 □235 □240 □199 □175 □195 □195 □155

UTILITAIRES (K7 / D7)

Ades Assembleur-Desassembleur, Bourse 2000, Budget Familial, Contact Communiquer, Discology 3.1, Echosoft, Hercule II, Impression, Imprim'Image Travaux Imprimer, La Solution (T.text-tab fich), L'Interprète anglais-français

K7: □160 □345 □200
D7: □255 □450 □199 □375 □350 □395 □360 □240 □255 □590 □290

EDUCATIFS (K7 / D7)

Français CM, Maths 3 (algèbre 3e), Maths 5, Maths 5/6 ans, Maths 6 (algèbre 6e)

K7: □180 □175 □170 □160
D7: □220 □205 □199 □150 □195

2 ans de GARANTIE

Manette de jeu
□ Cobra 495
□ Albatros Ball . . . . 245 F
□ Albatros VII . . . . 260 F

+ 12 % de produits gratuits pour l'achat d'un CPC hors promotion et le jour de l'achat

ACCESSOIRES

□ Lecteur disquette DDI	1990 F
□ 2e Lecteur 3" FDI	1590 F
□ Lecteur 5"1/4	1650 F
□ Adaptateur péritel MP2	450 F
□ Câble imprimante	150 F
□ Câble magnétophone	50 F
□ Doubleur joystick	100 F
□ Ext. mémoire 256 Ko	999 F
Housse de protection :	
□ . clavier + U.C. 6128	180 F
□ . clavier + U.C. 464	175 F
□ . lecteur disquette	85 F
□ . MULTIFACE II	550 F
□ Kit net. 3"	220 F
Loin de l'écran ! :	
□ Rallonge CPC 464	130 F
□ Rallonge CPC 6128	180 F
□ SOURIS AMX	690 F
□ SOURIS CAMERON	680 F
□ Tapis souris	75 F
□ SCANNER DART	790 F
□ STYLO OPTIQUE DART	495 F
LES MANETTES DE JEU :	
□ SPEED KING KONIX	160 F
□ SWITCHJOY	185 F
□ COMPETITION PRO 5000	170 F
IMPRIMANTE :	
□ Imprimante 40 col.	850 F

1590 F
~~2380~~
Imprimante AMEREX entièrement compatible
Amstrad - □ Amerex . . 1590 F

2585 F
Imprimante LC10
4 polices résidentes
144 CPS Qualité courrier
□ Star LC10 . . . . 2585 F

1690 F
Imprimante DMP 2160 + Traitement de texte + Câble imp.

CREDIT — Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues — CREDIT

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (25 F pour achats inférieurs à 500 F, 45 F de 500 F à 1000 F, 65 F de 1000 F à 2000 F, 85 F pour achat supérieur à 2000 F)

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : ________ TYPE : ________ MONITEUR coul □ mono □

Nom : ________ Adresse : ________

________ Code postal : ________ Ville : ________ Tél. : ________

Prix TTC - Mode de paiement : □ chèque/ □ Mandat/ □ Contre-remboursement (prévoir 25 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CARTE □ AURORE □ CB n° de carte ________ Date de validité ________ Signature

AMM 03/89



Dynamic Duo

DUO

AMSTRAD

Editeur : Firebird
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

On connaissait Laurel et Hardy, Tom et Jerry, ou Crafton et Xunk ; voici Dwarf et Duck ! Un tandem de choc dont le nom donne tout bêtement l'identité de chacun.

Dwarf est un dwarf, sorte de lutin légendaire familier des joueurs de jeux de rôles ; Duck est un... canard ! Le lutin et le canard se retrouvent donc dans une immense maison magique, la Maison de la Nuit. Comment sont-ils arrivés là ? Comment se sont-ils connus ? Vivent-ils ensemble ? Aiment-ils le boudin aux pommes ?
Ne nous en demandez pas plus, nous ne savons rien ! Si, ce que veut ce couple de stars, retrouver dix morceaux d'une seule et même clef qui ouvre la porte de la Salle des Calculs. Une quête arithmétique, donc, dans un univers magique, un invraisemblable dédale de couloirs, d'escaliers, de portes, de chambres, et de cabinets secrets.

On se sépare ?

Les deux personnages sont indépendants. La preuve, ils peuvent aller chacun de leur côté, être guidés par deux joueurs distincts, et ils ont chacun (sauf quand ils sont ensemble) leur portion d'écran. Ils possèdent en outre des capacités bien différentes. Duck vole et se déplace vite, même à travers les murs. Dwarf est plus lent et tous les obstacles le gênent.
Or, les morceaux de la clef sont cachés dans des coffres (beaucoup sont vides, ça énerve !) : Duck est donc idéal pour patrouiller et repérer les coffres. Malheureusement, il est incapable de les ouvrir et de prendre leur contenu... Les ailes ont leurs désavantages. Seul Dwarf peut s'emparer des morceaux. Conclusion, envoyez Duck en éclaireur, Dwarf suivra pour ramasser... les morceaux !
Remarquez, ce n'est pas si simple, car les deux personnages doivent être ensemble pour changer d'étage. Une sournoiserie obligeant les deux compères à d'incessants aller et retour...

Non ! Reste avec moi !

Il est préférable en effet ne pas se séparer trop longtemps. Des méchants rôdent dans la Maison de la Nuit, et l'union fait la force. Chauves-souris, squelettes, rats, sorcières, vous trouverez l'assortiment habituel des maisons hantées. Plus un personnage particulièrement antipathique, le Faucheur Sinistre, qui aime bien apparaître de façon inattendue et vous éliminer du jeu avec une grande brusquerie. Celui-là, s'il vous tombe dessus quand vous êtes seul, que vous soyez Dwarf ou Duck, votre compte est bon (normal, vous cherchez la Salle des Calculs, ah, ah, ah !). À deux, il vous reste une petite chance...
Une trouvaille amusante pour finir, renouvelant un peu le labyrinthe de la maison en vous donnant l'initiative : vous trouverez des sphères sur le sol qui, judicieusement utilisées, ouvriront des brèches dans les murs et créeront de nouveaux passages.

Bon. Mais pas trop longtemps...

Dynamic Duo impressionne. L'affichage est aussi clair qu'amusant, trois écrans superposés, le premier pour Dwarf, le second pour Duck ou pour le plan de la Maison, découvert au fil de l'exploration, et le dernier pour comptabiliser le score de chacun et ses clefs. Les écrans des personnages sont totalement indépendants, « scrollent » chacun leur tour. Quand on joue seul en guidant les deux, c'est une sacrée gymnastique à assimiler !
Par contre, nous sommes plus sceptiques sur la durée de vie du jeu. Le début est enthousiasmant ; puis, les lieux et les situations deviennent assez répétitifs ; enfin, la quête est sans doute un peu longue et difficile.
En fait, *Dynamic Duo* est surtout conçu pour deux joueurs, l'interaction et les disputes inévitables garantissant une partie plutôt animée...

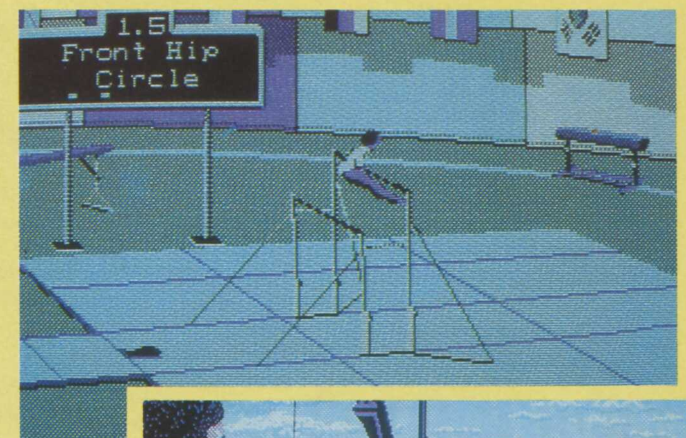
Alain Skipbo

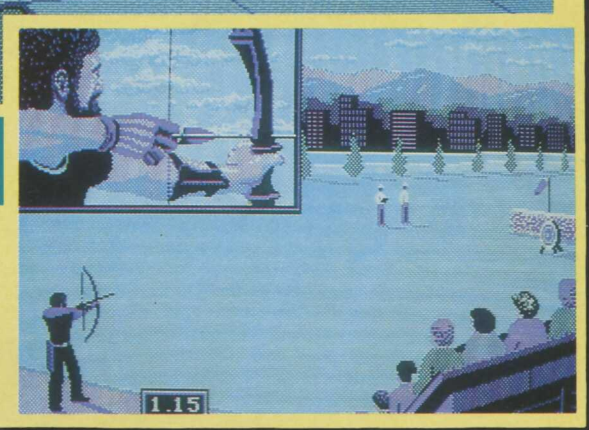


The Games Summer Edition

Huit épreuves joliment simulées : course cycliste sur vélodrome (attention à votre inclinaison dans les virages, risque de chute !), haies (épuisant), marteau (timing difficile du lancer), poids (pas fameux), barres parallèles (étourdissant, animation parfaite), anneaux (plus contestable), tir à l'arc (l'épreuve la moins réussie, banale et peu précise), et enfin plongeon artistique (plouf ! du déjà vu !).
L'ensemble tire profit à merveille des possibilités graphiques des PC ; le maniement au clavier est par contre peu approprié à ce genre d'exercices... Prévoyez un joystick, ou vous risquez la crise de nerfs !

Editeur : Epyx
Genre : simulation sportive
Réalisation : ★★★★
Affichage : ★★★★
Intérêt : ★★★
Machine : PC





Mad Show

Prétexte, vous assistez et participez à un jeu télé de l'an 2300. À cette époque, on ne fait pas dans le délicat ; le présentateur est un nain horrible adorant ricaner de vos malheurs, le public est composé d'extra-terrestres se conduisant en voyous. Quant au jeu lui-même, il est parfaitement cruel et stupide.
Vous choisissez une tête de monstre. On lance une roulette : si votre tête de monstre apparaît, vous avez gagné des points, joueur suivant. Dans le cas contraire, vous devez subir une épreuve parmi le combat au sabre électronique, la bagarre dans une prison d'animaux abominables, le combat contre un cerveau géant et le jeu d'esquive avec des robots meurtriers.
Si vous survivez, vous pouvez continuer à jouer... Retour à la roulette. Les créateurs de *Mad Show* ont fait preuve d'une imagination psychotique digne d'éloges pour inventer un logiciel qui heurte délicieusement le bon goût. De plus, vous pouvez partager ce plaisir saumâtre avec des amis : de 1 à 6 joueurs ! Ça c'est fou.

Editeur : Silmarils
Genre : arcade
Réalisation : ★★★
Affichage : ★★★★
Intérêt : ★★★
Machine : PC

Halls of Montezuma

Une simulation ambitieuse (et australienne !), puisqu'elle prétend couvrir les principales batailles des Marines depuis 1847 (assaut sur Mexico) jusqu'au très récent Vietnam.
Le système de jeu est inhabituel : vous vous contentez de donner des ordres et des objectifs à vos régiments, subdivisés en bataillons et en brigades. Puis, les hommes se déplacent et combattent sous vos yeux...
Séduisant ? Sans doute, mais l'affichage, même en couleurs, est d'une grande confusion, une part réduite du champ de bataille est seulement visible à l'écran, si bien qu'il faut se reporter au beau plan en papier et en couleurs fourni dans la boîte pour réussir à se repérer...
Le logiciel propose neuf scénarios extrêmement divers, de difficulté et de durée variables. Rien à dire, le programme devrait faire de l'usage... D'autant qu'un sous-programme permet de créer ses propres batailles, en dessinant le terrain avec un utilitaire graphique, puis en répartissant les forces armées et les objectifs ! Une option extraordinaire, inépuisable, qui rachète les faiblesses de conception du programme principal.

Editeur : Halls of Montezuma
Genre : simulation
Réalisation : ★★★
Affichage : ★★
Intérêt : ★★
Machine : PC

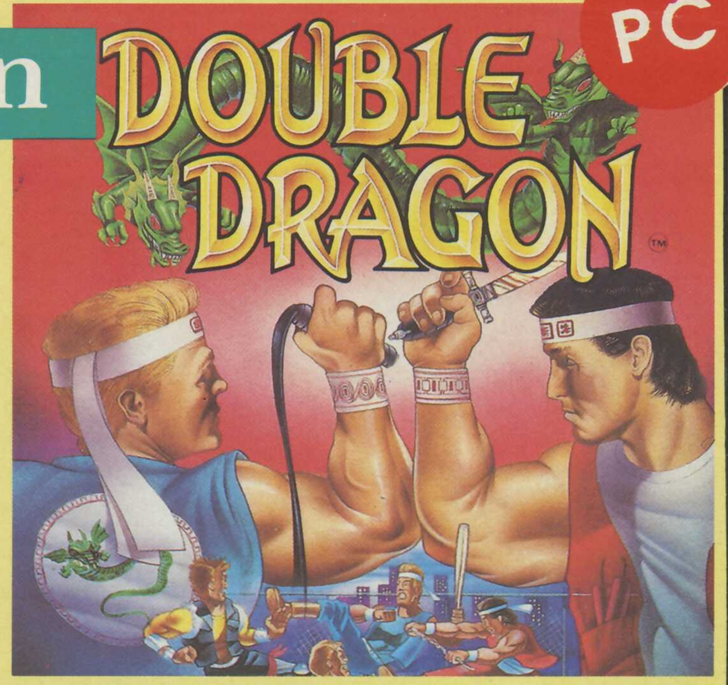


Double Dragon

PC

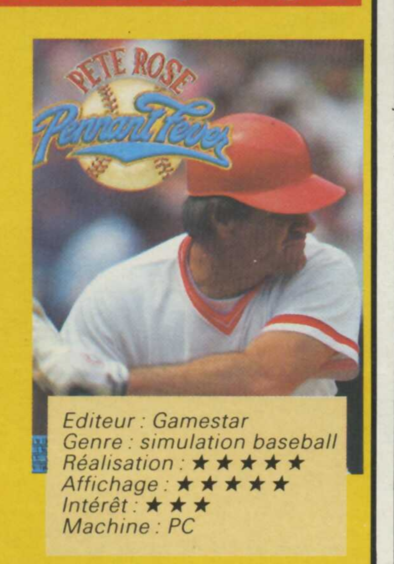
Le prototype même du jeu de combat et d'arcade adapté sur PC ? Où allons-nous ! Vous parcourez une ville assez inamicale à la recherche du méchant entre les méchants, un certain Shadow Boss.
Les agressions ne manquent pas, des malfrats jaillissent du moindre recoin, mais vous êtes heureusement un expert en arts martiaux...
Enfin, si vous savez manier avec talent le joystick, trouvez en une seconde celle des seize parades ou attaques qui sera efficace !
Par ailleurs, des armes oubliées (ces bandits sont d'un distrait) traînent un peu partout, n'hésitez pas à les ramasser. Une finition graphique de premier ordre, des personnages de belle taille et complètement animés, un bon dosage dans la difficulté des combats, un grand nombre d'écrans à explorer : presque une machine d'arcade ! Précisons que le jeu au clavier est absolument impossible.

Editeur : Melbourne House
Genre : arcade/aventure
Réalisation : ★★★
Affichage : ★★★★
Intérêt : ★★★
Machine : PC



Pete Rose Pennant Fever

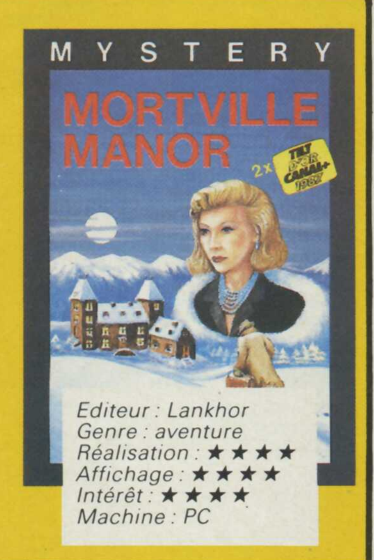
Sous ce titre mystérieux se cache une incroyable simulation de baseball : les écrans sont conçus de telle sorte qu'on croirait assister à un reportage TV, plans surprenants, zoom sur l'action, panoramique du stade surbondé, etc.
Le déroulement de la partie est époustouflant d'ambiance et de réalisme — un rêve ! Hélas, le baseball est bien mal connu en France, et ce logiciel de premier ordre risque de dérouter les novices... En tous cas, si jamais vous êtes amateur, ne cherchez plus, c'est la simulation la plus folle qui existe !



Editeur : Gamestar
Genre : simulation baseball
Réalisation : ★★★★★
Affichage : ★★★★★
Intérêt : ★★★
Machine : PC

Le Manoir de Mortevielle

Miracle : voici le célèbre et incontournable jeu d'aventures de Lankhor enfin adapté sur PC ! Si vous l'avez déjà vu tourner ailleurs, ne vous inquiétez pas, l'adaptation est parfaite, aussi belle et poétique par ses affichages, aussi passionnante par son intrigue, plus facile encore à utiliser grâce à la souris (optionnelle). Nous ne vous dirons rien de plus.
D'ailleurs, vous n'avez rien à savoir, si ce n'est que vous êtes de retour au manoir pour y rechercher... quoi ? Débrouillez-vous, ce programme est magique !



Editeur : Lankhor
Genre : aventure
Réalisation : ★★★★
Affichage : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Machine : PC

Police Quest

Voici un logiciel qui ne plaisante pas. La bagatelle de six disquettes (et donc la nécessité de les réunir sur un disque dur pour ne pas devenir fou en les changeant sans arrêt), pour vous faire vivre l'existence d'un vrai flic US, un dur, un vrai, en uniforme (pas comme ces rigolos de Starsky et Hutch...). Bref, un jeu d'aventures énorme, à jouer sur un an, où seuls quelques problèmes d'anglais pourront vous décourager.
Pour tout le reste, c'est remarquable : une variété infinie d'actions, des écrans en pagaille, animés souvent, et beaucoup de décisions urgentes à prendre ! Pour joueurs patients et dévoués.

Editeur : Sierra
Genre : aventures
Réalisation : ★★★★
Affichage : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Machine : PC



Suite de la page 70.

```
9000:04 7F 00 04 D5 00 04 35:25
9008:00 04 FD 00 04 96 00 04:37
9010:3C 00 04 1C 01 04 BE 00:BF
9018:04 3F 00 02 3F 01 04 D5:06
9020:00 04 35 00 04 7B 01 04:6D
9028:9F 00 04 3F 00 02 35 00:D1
9030:04 66 01 04 96 00 04 47:10
9038:00 06 52 01 04 D5 00 04:FE
9040:A9 00 04 1C 01 04 47 00:E5
9048:02 35 00 02 A9 00 04 1C:DA
9050:01 04 2A 00 02 24 00 02:37
9058:1C 01 04 71 00 04 28 00:A6
9060:04 9F 00 04 E1 00 04 28:A4
9068:00 02 2A 00 02 9F 00 04:C9
9070:E1 00 04 2F 00 02 2A 00:40
9078:06 AA 01 04 6A 00 04 A9:D4
9080:00 04 D5 00 04 35 00 02:24
9088:2A 00 02 1C 01 04 6A 00:CF
9090:04 24 00 02 3F 00 02 3F:CA
9098:01 04 9F 00 08 35 00 04:0D
90A0:FD 00 04 35 00 02 2F 00:97
90A8:04 0C 01 04 9F 00 04 35:25
90B0:00 02 1C 01 04 A9 00 04:10
90B8:47 00 02 54 00 06 A9 00:94
90C0:04 D5 00 04 A9 00 04 D5:AF
90C8:00 04 54 00 02 47 00 02:FB
90D0:1C 01 04 E1 00 04 50 00:B6
90D8:04 9F 00 04 E1 00 04 28:1C
90E0:00 02 2A 00 02 9F 00 04:41
90E8:8E 00 02 2F 00 02 9F 00:D8
90F0:02 35 00 08 AA 01 04 A9:17
90F8:00 04 A9 00 04 D5 00 04:12
9100:3C 00 04 1C 01 04 D5 00:C7
9108:04 3F 00 02 3F 01 04 D5:F7
9110:00 04 35 00 04 7B 01 04:5E
9118:9F 00 04 3F 00 02 35 00:C2
9120:04 66 01 04 96 00 04 47:01
9128:00 06 52 01 04 D5 00 04:EF
9130:A9 00 04 1C 01 04 47 00:D6
9138:02 35 00 02 A9 00 04 1C:CB
9140:01 04 2A 00 02 24 00 02:28
9148:1C 01 04 71 00 04 28 00:97
9150:04 9F 00 04 E1 00 04 28:95
9158:00 02 2A 00 02 9F 00 04:BA
```

```
9160:E1 00 04 2F 00 02 2A 00:31
9168:02 AA 01 04 8E 00 02 35:6F
9170:00 02 01 00 02 47 00 04:51
9178:A9 00 04 D5 00 04 3C 00:CB
9180:04 1C 01 04 D5 00 04 3F:4E
9188:00 02 3F 01 04 D5 00 04:38
9190:35 00 04 7B 01 04 9F 00:79
9198:04 3F 00 02 35 00 04 66:0D
91A0:01 04 96 00 04 47 00 08:1F
91A8:52 01 04 D5 00 04 A9 00:12
91B0:04 1C 01 04 35 00 04 A9:48
91B8:00 04 1C 01 04 38 00 02:AB
91C0:9F 00 08 BE 00 08 3C 00:FA
91C8:02 38 00 02 3C 00 02 38:0B
91D0:00 02 A9 00 04 BE 00 04:D2
91D8:2A 00 02 3F 00 04 7F 00:57
91E0:04 D5 00 04 35 00 04 FD:B4
91E8:00 04 96 00 04 3C 00 04:57
91F0:1C 01 04 8E 00 04 3F 00:73
91F8:02 3F 01 04 D5 00 04 35:DD
9200:00 04 7B 01 04 9F 00 04:B9
9208:3F 00 02 35 00 04 66 01:7B
9210:04 96 00 04 47 00 06 52:DF
9218:01 04 D5 00 04 A9 00 04:35
9220:1C 01 04 47 00 02 35 00:51
9228:02 A9 00 04 1C 01 04 2A:B4
9230:00 02 24 00 02 1C 01 04:0B
9238:71 00 04 28 00 04 9F 00:0A
9240:04 E1 00 04 28 00 02 2A:0F
9248:00 02 9F 00 04 E1 00 04:64
9250:2F 00 02 2A 00 06 AA 01:EE
9258:04 6A 00 04 A9 00 04 D5:DE
9260:00 04 35 00 02 2A 00 02:59
9268:1C 01 04 6A 00 04 24 00:AD
9270:02 3F 00 02 3F 01 04 9F:28
9278:00 08 35 00 04 FD 00 04:4C
9280:35 00 02 2F 00 04 0C 01:89
9288:04 9F 00 04 35 00 02 1C:14
9290:01 04 A9 00 04 47 00 02:1D
9298:54 00 06 52 01 04 D5 00:B0
92A0:04 52 01 04 D5 00 04 54:BA
92A8:00 02 47 00 02 1C 01 04:A6
92B0:E1 00 08 50 00 04 8E 00:0D
92B8:04 2F 00 02 38 00 04 86:41
```

```
92C0:00 04 9F 00 04 3C 00 0C:41
92C8:8E 00 02 C9 00 0C 96 00:55
92D0:02 8E 00 02 96 00 02 9F:2B
92D8:00 02 A9 00 02 3F 00 0C:62
92E0:96 00 02 D5 00 0C 9F 00:8A
92E8:02 96 00 02 9F 00 02 A9:5E
92F0:00 02 B3 00 02 43 00 0C:88
92F8:9F 00 02 E1 00 0C A9 00:C1
9300:02 9F 00 02 A9 00 02 B3:94
9308:00 02 BE 00 02 43 00 04:A4
9310:7B 01 04 E1 00 04 47 00:4F
9318:08 92 01 08 EF 00 08 47:8C
9320:00 0C AA 01 0C EF 00 0C:71
9328:47 00 02 3F 01 04 FD 00:45
9330:0C 50 00 04 D5 00 04 3F:3B
9338:00 02 47 00 04 D5 00 04:F1
9340:47 00 02 7B 01 04 E1 00:7D
9348:0C 50 00 04 BE 00 04 3F:3C
9350:00 02 47 00 04 BE 00 04:F2
9358:47 00 02 AA 01 04 EF 00:D2
9360:04 3C 00 04 A9 00 04 1C:00
9368:01 04 3F 00 02 47 00 04:8C
9370:92 01 04 EF 00 04 50 00:DD
9378:0C 7B 01 04 FD 00 0C BE:5E
9380:00 04 BE 00 04 2F 00 02:0A
9388:DE 01 04 77 00 08 24 00:A1
9390:04 BE 00 04 2F 00 02 28:42
9398:00 04 BE 00 04 77 00 04:6C
93A0:3F 00 02 AA 01 04 9F 00:C2
93A8:08 2F 00 04 D5 00 04 3F:8E
93B0:00 02 35 00 04 D5 00 04:57
93B8:7F 00 04 50 00 02 1C 01:3D
93C0:04 E1 00 08 3F 00 04 BE:41
93C8:00 04 50 00 02 3F 00 04:F4
93D0:1C 01 04 E1 00 04 47 00:B0
93D8:0C AA 01 04 A9 00 08 D5:AC
93E0:00 04 D5 00 04 EF 00 04:43
93E8:47 00 02 3F 01 04 FD 00:05
93F0:0C 50 00 04 D5 00 04 3F:FB
93F8:00 02 47 00 04 D5 00 04:B1
9400:47 00 02 7B 01 04 E1 00:3E
9408:0C 50 00 04 BE 00 04 3F:FD
9410:00 02 47 00 04 BE 00 04:B3
9418:47 00 02 AA 01 04 EF 00:93
```

```
9420:04 3C 00 04 A9 00 04 1C:C1
9428:01 04 3F 00 02 47 00 04:4D
9430:92 01 04 A9 00 04 50 00:58
9438:0C 7B 01 04 BE 00 0C BE:E0
9440:00 04 BE 00 04 2F 00 02:CB
9448:DE 01 04 77 00 08 24 00:62
9450:04 BE 00 04 2F 00 02 28:03
9458:00 04 BE 00 04 77 00 04:2D
9460:3F 00 02 AA 01 04 9F 00:83
9468:08 2F 00 04 D5 00 04 3F:4F
9470:00 02 35 00 02 D5 00 04:16
9478:01 00 04 6A 00 02 71 00:EE
9480:02 7B 01 04 E1 00 06 3F:BC
9488:00 04 1C 01 04 77 00 02:BA
9490:EF 00 02 47 00 06 AA 01:0D
9498:06 EF 00 06 47 00 02 3F:AF
94A0:01 0C 7F 00 04 50 00 04:18
94A8:BE 00 04 3F 00 02 47 00:86
94B0:04 C9 00 04 50 00 04 3F:A8
94B8:01 04 7F 00 04 28 00 04:00
94C0:01 00 08 01 00 08 24 00:BA
94C8:04 24 00 02 9F 00 0C 7F:B0
94D0:00 04 28 00 04 BE 00 04:56
94D8:20 00 02 24 00 04 C9 00:7F
94E0:04 28 00 04 9F 00 04 7F:C6
94E8:00 04 50 00 04 01 00 08:DD
94F0:01 00 08 50 00 04 24 00:05
94F8:02 9F 00 0C 7F 00 0C 28:EC
9500:00 04 20 00 02 24 00 04:E3
9508:47 00 02 FD 00 0C 9F 00:BE
9510:0C 50 00 04 3F 00 02 47:BD
9518:00 04 BE 00 02 3F 01 0C:8D
9520:FD 00 02 01 00 04 9F 00:58
9528:04 7F 00 02 FD 00 06 BE:D3
9530:04 01 00 04 3F 01 04 12
9538:FD 00 04 50 00 08 92 01:B9
9540:08 B6 00 08 50 00 0C 3F:06
9548:01 0C FD 00 0C 01 00:F4
9550:01 00 00 01 00 00 01 00:E8
9558:00 01 00 00 01 00 00 01:F0
9560:00 00 01 00 00 01 00 00:F7
9568:01 00 00 01 00 00 01 00:00
9570:00 01 00 00 00 00 00 00:06
9578:00 00 00 00 00 00 00 00:0D
```

```
57A0:0E 48 11 00 00 DD 21 E4:40
57A8:C9 06 07 21 C0 00 C5 D5:50
57B0:CD 90 59 06 06 FE 01 20:E8
57B8:04 DD 36 00 FF 11 00 08:3E
57C0:DD 19 30 05 11 50 C0 DD:40
57C8:19 10 EA D1 C1 23 10 DE:D5
57D0:13 EB 11 71 EE DD 19 EB:76
57D8:0D 20 CE 11 80 C7 21 70:13
57E0:FB 3E 07 01 12 00 ED B0:27
57E8:EB 01 EE 07 09 EB 3D 20:71
57F0:F2 3C 01 1A 1A CD 32 BC:65
57F8:06 04 DD 21 F2 58 C5 0E:74
5800:07 DD 6E 01 26 00 06 48:1F
5808:DD 5E 00 16 00 C5 13 CD:56
5810:90 59 1B F5 1B CD 90 59:32
5818:13 C1 80 F5 23 CD 90 59:92
5820:2B C1 80 F5 2B CD 90 59:BA
5828:23 C1 80 FE 06 20 12 CD:E7
5830:90 59 2F 4F 06 03 07 07:06
5838:A1 10 FB 32 AD 59 CD AE:EF
5840:59 13 13 13 13 C1 10 C5:D3
5848:A7 11 06 00 ED 52 0D 20:CA
5850:B5 C1 DD 23 DD 23 10 A6:D4
5858:3E 0F 32 AD 59 11 10 00:56
5860:21 5A 00 CD 90 59 FE 03:EA
5868:20 03 CD B0 58 2B 01 30:14
5870:00 A7 ED 42 09 20 EC 13:C6
5878:EB 01 30 01 A7 ED 42 09:CC
5880:EB 20 DD 3E F0 32 AD 59:26
5888:11 0E 00 21 5C 00 CD 90:D9
5890:59 FE 02 20 03 CD B0 58:39
5898:2B 01 2E 00 A7 ED 42 09:29
58A0:20 EC 13 EB 01 32 01 A7:DD
58A8:ED 42 09 EB 20 DD 18 51:B9
58B0:D5 E5 1B 1B CD E9 58 13:19
58B8:CD E9 58 23 CD E9 58 23:72
58C0:13 CD E9 58 2B CD E9 58:72
58C8:13 CD E9 58 13 2B CD E9:35
58D0:58 1B CD E9 58 2B CD E9:8A
58D8:58 2B 1B CD E9 58 23 CD:CC
58E0:E9 58 1B CD E9 58 E1 D1:54
58E8:C9 CD 90 59 B7 C0 CD AE:B1
58F0:59 C9 10 5A 13 5A 10 55:A6
58F8:13 55 F0 F0 FF FF FF 0F:A4
5900:0F 0E 07 FE 21 FA 58 21:0E
5908:50 C0 06 F0 7E FD A6 00:88
5910:77 23 10 F8 FD 23 11 10:4C
5918:07 19 0D 20 ED 0E 07 FD:BD
5920:21 FA 58 21 50 C5 06 3C:64
5928:7E FD A6 00 77 23 10 F8:44
5930:FD 23 11 C4 07 19 0D 20:CB
5938:ED 3E 03 01 0F 0F CD 32:DD
5940:BC 21 22 01 E5 7D E6 03:E4
5948:DD 21 E0 5F 3C 47 11 C0:32
5950:01 DD 19 10 FC DD E5 FD:6B
5958:E1 11 E0 00 FD 19 CB 3C:A0
5960:CB 1D CB 3D 11 90 E6 19:49
5968:0E 1C 06 08 7E FD A6 00:1A
5970:DD B6 00 77 23 DD 23 FD:F3
5978:23 10 F1 11 F8 07 19 30:4E
5980:04 11 50 C0 19 0D 20 E2:26
5988:E1 11 EE FF 19 38 B5 C9:8F
5990:C5 D5 E5 CD C2 59 A6 B7:AD
5998:28 0F 5F E6 0F 3E 01 28:E3
59A0:08 7B E6 F0 3E 02 28 01:BB
59A8:3C E1 D1 C1 C9 0F C5 D5:22
59B0:E5 CD C2 59 5F 2F A6 57:61
59B8:3A AD 59 A3 B2 77 E1 D1:CF
```

```
59C0:C1 C9 7B E6 03 CB 1A CB:B7
59C8:1B CB 3B 57 4D 44 79 E6:89
59D0:F8 6F 26 00 79 E6 07 07:23
59D8:07 07 CB 25 CB 14 4D 44:9F
59E0:29 29 09 C6 C0 B4 67 4B:50
59E8:06 00 09 3E 11 14 42 0F:04
59F0:10 FD C9 FD 21 31 5B DD:A6
59F8:21 95 60 FD 5E 00 16 00:DB
5A00:FD 6E 01 26 00 7B B7 28:46
5A08:37 DD 73 00 DD 72 01 DD:16
5A10:75 02 CD C2 59 DD 75 03:1E
5A18:DD 74 04 DD 5E 05 DD 56:3A
5A20:06 3E 1C 01 09 00 ED B0:81
5A28:01 F7 07 09 30 04 01 50:0F
5A30:C0 09 3D 20 EE FD 23 FD:BB
5A38:23 01 07 00 DD 09 18 BB:76
5A40:CD AF 5A 3A 3B 5B FE 04:42
5A48:20 F6 CD C5 5A CD AF 5A:7A
5A50:3A 41 5B FE 04 20 F3 CD:62
5A58:AF 5A CD BA 5A CD C5 5A:8B
5A60:3A 3E 5B FE 04 20 F0 AF:4E
5A68:32 3B 5B CD AF 5A CD BA:E7
5A70:5A CD C5 5A CD D0 5A 3A:41
5A78:3B 5B E6 01 28 ED ED 5F:B0
5A80:E6 03 20 ED 5F E6 08:00
5A88:28 13 AF 32 3B 5B CD AF:10
5A90:5A CD BA 5A 3A 3B 5B E6:DB
5A98:02 28 F3 18 CA 32 41 5B:BF
5AA0:CD C5 5A CD D0 5A 3A 41:58
5AA8:5B E6 02 28 F3 18 B8 21:51
5AB0:48 5B 0E 01 FD 21 39 5B:6E
5AB8:18 1F 21 4B 5B 0E 02 FD:1A
5AC0:21 3C 5B 18 14 21 28 5D:A4
5AC8:0E 03 FD 21 3F 5B 18 09:0C
5AD0:21 28 5D 0E 04 FD 21 42:42
5AD8:5B FD 5E 00 FD 56 01 19:55
5AE0:7E DD 21 45 5B DD 77 00:AA
5AE8:DD 71 02 EB 23 FD 75 00:12
5AF0:FD 74 01 11 78 00 ED 52:84
5AF8:28 1B 38 1C ED 52 28 15:65
5B00:38 16 ED 52 28 0F 38 10:67
5B08:ED 52 38 0C 21 00 00 FD:04
5B10:75 00 FD 74 01 FD 34 02:85
5B18:3A F0 FF 3C E6 1F 32 F0:FF
5B20:FF 20 0B CD 09 BB 30 06:3C
5B28:FE 20 20 02 E1 C9 C3 08:3B
5B30:5F E6 56 3C 56 91 1A 92:F5
5B38:91 00 00 00 F0 00 00 00:14
5B40:00 00 F0 00 00 00 00 01:8C
5B48:01 01 01 01 01 01 01 01:AB
5B50:01 05 01 01 01 01 01 05:BB
5B58:01 01 01 01 05 01 01 05:C3
5B60:01 01 01 05 01 01 05 01:CB
5B68:05 01 05 01 05 01 05 01:DB
5B70:05 01 05 05 01 05 01 05:E7
5B78:05 01 05 05 05 01 05 05:F3
5B80:05 05 05 05 05 05 05 05:03
5B88:05 05 05 04 05 05 05 04:09
5B90:05 05 04 05 04 05 05 04:10
5B98:05 04 05 04 05 04 05 04:17
5BA0:04 05 04 04 05 04 04 04:1D
5BA8:05 04 04 05 04 04 04 04:25
5BB0:05 04 04 04 04 04 04 05:2D
5BB8:04 04 04 04 04 04 04 04:33
5BC0:04 04 04 04 04 04 04 04:3B
5BC8:04 06 04 04 04 04 04 06:47
5BD0:04 04 04 04 06 04 04 06:4F
```

```
5BD8:04 04 04 06 04 06 04 04:57
5BE0:06 04 06 04 06 04 06 04:63
5BE8:06 04 06 06 06 04 06 04:6D
5BF0:06 04 06 06 06 04 06 06:77
5BF8:06 06 06 06 06 06 06 06:83
5C00:06 06 06 02 06 06 06 02:84
5C08:06 06 02 06 06 02 06 02:88
5C10:06 02 06 06 02 06 02 02:8C
5C18:02 06 02 02 06 02 02 02:8C
5C20:06 02 02 06 02 02 02 02:94
5C28:06 02 02 02 02 02 06 02:9C
5C30:02 02 02 02 02 02 02 02:9C
5C38:02 02 02 02 02 02 02 02:A4
5C40:02 0A 02 02 02 02 02 0A:BC
5C48:02 02 02 02 0A 02 02 0A:C4
5C50:02 02 02 0A 02 0A 02 02:CC
5C58:0A 02 0A 02 0A 02 0A 02:E4
5C60:0A 02 0A 0A 02 0A 02 0A:F4
5C68:0A 02 0A 0A 0A 02 0A 0A:04
5C70:0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A:1C
5C78:0A 0A 0A 08 0A 0A 0A 08:20
5C80:0A 0A 08 0A 08 0A 0A 08:26
5C88:0A 08 0A 08 0A 08 0A 08:2C
5C90:08 0A 08 08 0A 08 08 08:30
5C98:0A 08 08 08 0A 08 08 08:38
5CA0:0A 08 08 08 08 08 0A 08:40
5CA8:08 08 08 08 08 08 08 08:44
5CB0:08 08 08 08 08 08 08 08:4C
5CB8:08 09 08 08 08 08 08 09:56
5CC0:08 08 08 08 09 08 08 09:5E
5CC8:08 08 08 09 08 09 08 08:66
5CD0:09 08 09 08 09 08 09 08:70
5CD8:09 08 09 09 08 09 08 09:79
5CE0:09 08 09 09 09 08 09 09:82
5CE8:09 09 09 09 09 09 09 09:8C
5CF0:09 09 09 01 09 09 09 01:84
5CF8:09 09 01 09 01 09 09 01:84
5D00:09 01 09 01 09 01 09 01:85
5D08:01 09 01 01 09 01 01 01:7D
5D10:09 01 01 09 01 01 01 01:85
5D18:09 01 01 01 01 01 09 01:8D
5D20:01 01 01 01 01 01 01 01:85
5D28:04 04 04 04 04 04 04 04:A5
5D30:04 04 04 04 04 04 04 04:AD
5D38:04 04 04 04 04 04 04 04:B5
5D40:04 04 04 04 04 04 04 04:BD
5D48:04 04 04 04 04 04 04 04:C5
5D50:04 04 04 04 04 04 04 04:CD
5D58:04 04 04 04 04 04 04 04:D5
5D60:04 04 04 04 02 02 02 02:D5
5D68:02 02 02 02 02 02 02 02:D5
5D70:02 02 02 02 02 02 02 02:DD
5D78:02 02 02 02 02 02 02 02:E5
5D80:02 02 02 02 02 02 02 02:ED
5D88:02 02 02 02 02 02 02 02:F5
5D90:02 02 02 02 02 02 02 02:FD
5D98:02 02 02 02 02 02 02 02:05
5DA0:02 02 02 02 02 02 02 02:0D
5DA8:02 02 02 02 02 02 02 02:15
5DB0:02 02 02 02 02 02 02 02:1D
5DB8:02 02 02 02 02 02 02 02:25
5DC0:02 02 02 02 02 02 02 02:2D
5DC8:02 02 02 02 02 02 02 02:35
5DD0:02 02 02 02 02 02 02 02:3D
5DD8:02 02 02 02 08 08 08 08:5D
5DE0:08 08 08 08 08 08 08 08:7D
5DE8:08 08 08 08 08 08 08 08:85
5DF0:08 08 08 08 08 08 08 08:8D
```

```
5DF8:08 08 08 08 08 08 08 08:95
5E00:08 08 08 08 08 08 08 08:9E
5E08:08 08 08 08 08 08 08 08:A6
5E10:08 08 08 08 08 08 08 08:AE
5E18:08 08 08 08 08 08 08 08:B6
5E20:08 08 08 08 08 08 08 08:BE
5E28:08 08 08 08 08 08 08 08:C6
5E30:08 08 08 08 08 08 08 08:CE
5E38:08 08 08 08 08 08 08 08:D6
5E40:08 08 08 08 08 08 08 08:DE
5E48:08 08 08 08 08 08 08 08:E6
5E50:08 08 08 08 01 01 01 01:D2
5E58:01 01 01 01 01 01 01 01:BE
5E60:01 01 01 01 01 01 01 01:C6
5E68:01 01 01 01 01 01 01 01:CE
5E70:01 01 01 01 01 01 01 01:D6
5E78:01 01 01 01 01 01 01 01:DE
5E80:01 01 01 01 01 01 01 01:E6
5E88:01 01 01 01 01 01 01 01:EE
5E90:01 01 01 01 01 01 01 01:F6
5E98:01 01 01 01 01 01 01 01:FE
5EA0:01 01 01 01 01 01 01 01:06
5EA8:01 01 01 01 01 01 01 01:0E
5EB0:01 01 01 01 01 01 01 01:16
5EB8:01 01 01 01 01 01 01 01:1E
5EC0:01 01 01 01 01 01 01 01:26
5EC8:01 01 01 01 04 04 04 04:3A
5ED0:04 04 04 04 04 04 04 04:4E
5ED8:04 04 04 04 04 04 04 04:56
5EE0:04 04 04 04 04 04 04 04:5E
5EE8:04 04 04 04 04 04 04 04:66
5EF0:04 04 04 04 04 04 04 04:6E
5EF8:04 04 04 04 04 04 04 04:76
5F00:04 04 04 04 04 04 04 04:7F
5F08:DD 46 02 DD 7E 00 B7 C8:66
5F10:32 FD FF 21 BE 60 11 07:C4
5F18:00 19 10 FD E5 FD E1 FD:5D
5F20:4E 00 FD 46 01 FD 6E 03:7F
5F28:FD 66 04 0F 30 12 FD 35:71
5F30:02 F5 11 00 F8 19 7C FE:22
5F38:C0 30 04 11 B0 3F 19 F1:95
5F40:22 FE FF 0F 30 0D FD 34:3B
5F48:02 11 00 08 19 30 04 11:20
5F50:50 C0 19 0F 30 12 F5 79:97
5F58:0B E6 03 20 0A 2B EB 2A:15
5F60:FE FF 2B 22 FE FF EB F1:E2
5F68:0F 30 07 03 79 E6 03 20:92
5F70:01 23 FD 71 00 FD 70 01:CF
5F78:FD 75 03 FD 74 04 DD 4E:EC
5F80:00 06 00 DD 21 85 60 DD:A5
5F88:09 DD 4E 00 0C CB 0D DD:D9
5F90:21 B1 60 DD 09 DD 5E 00:42
5F98:DD 56 01 FD 6E 05 FD 66:FE
5FA0:06 0E FB ED B0 DD 7E 02:08
5FA8:B7 28 2B 2A FE FF 11 00:49
5FB0:6A 3D 28 0D 11 F0 20 19:25
5FB8:30 04 11 50 C0 19 11 FC:92
5FC0:6A 0E 09 3A FD FF CB 57:F8
5FC8:28 0A FD 7E 00 E6 03 FE:BB
5FD0:03 28 01 13 ED B0 DD 7E:66
5FD8:03 B7 28 29 2A FE FF 11:7A
5FE0:00 6A 3D 28 07 11 08 00:2E
5FE8:19 11 08 6A 3E 1D 4F 7E:0B
5FF0:12 79 01 00 08 09 30 04:20
5FF8:01 50 C0 09 EB 01 09 00:66
6000:09 EB 30 20 E9 FD 7E 00:15
6008:E6 03 07 4F DD 09 DD 6E:DB
```


Suite page 92.



82-84, bd des Batignolles - 75017 PARIS - Tél.: (1) 42 93 24 58

EXCEPTIONNEL !

REPRISE DE AMSTRAD VOTRE CPC POUR L'ACHAT D'UN PC 1512



	PRIX PUBLIC TTC	AVEC REPRISE DE VOTRE CPC 464 MONO	AVEC REPRISE DE VOTRE CPC 464 COULEUR	AVEC REPRISE DE VOTRE CPC 6128 MONO	AVEC REPRISE DE VOTRE CPC 6128 COULEUR
PC 1512 SD MONO	5325F	4890F	4890F	4890F	4790F
PC 1512 SD COUL	7460F	6590F	5990F	5990F	5790F
PC 1512 DD MONO	7104F	6190F	5990F	5990F	5790F
PC 1512 DD COUL	9238F	8190F	7690F	7690F	6990F

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31/03/89

TELEPHONEZ-NOUS VITE !

(1) 42 93 24 58

ou passez nous voir...

IZARD créations • RENNES

```
6010:04 DD 66 05 E5 FD 5E 05:01
6018:FD 56 06 FE FB ED B0 FD:74
6020:7E 00 E6 03 FD 21 50 60:B5
6028:11 C0 01 3C 47 FD 19 10:03
6030:FC E1 0E 1C 06 08 7E FD:20
6038:A6 70 FD B6 90 77 FD 23:88
6040:23 10 F3 23 0D 20 ED DD:E0
6048:7E 0C B7 DD 7E 0D ED 5B:99
6050:FE FF DD 6E 14 DD 66 15:64
6058:28 15 01 09 00 ED B0 EB:87
6060:01 F7 07 09 30 04 01 50:4D
6068:C0 09 EB 3D 20 EC C9 01:8F
6070:08 00 ED B0 23 EB 01 F8:7C
6078:07 09 30 04 01 50 C0 09:36
6080:EB 3D 20 EB C9 FF 00 1C:F7
6088:FF 54 A8 C4 54 38 70 8C:2F
6090:38 FF 00 1C FF 00 00 00:42
6098:00 C0 20 6B 00 00 00 00:43
60A0:C0 20 6C 00 00 00 00 C0:0C
60A8:20 6D 00 00 00 00 C0 20:75
60B0:6E 09 6A 01 00 00 6A 00:5C
60B8:6A 00 6A 00 6A 00 1D 00:73
60C0:1D 00 1D 00 1D 00 6A 00:E1
60C8:6A 00 6A 00 6A 00 6A 02:D2
60D0:00 09 6A 09 6A 09 6A 09:92
60D8:6A 00 1D 00 1D 00 1D 00:F9
60E0:1D 00 6A 00 6A 00 6A 00:9B
60E8:6A 00 6A 00 02 01 6A 00:B9
60F0:6A 00 6A 00 6A 01 1C 00:AB
60F8:1C 00 1C 00 1C 00 6A 00:16
6100:6A 00 6A 00 6A 01 6A 00:0A
6108:01 01 6A 01 6A 01 6A 00:AB
6110:6A 00 1C 00 1C 00 1C 01:30
6118:1C 01 6A 01 6A 01 6A 00:D6
6120:6A 09 6A 01 02 01 6A 00:CC
6128:6A 00 6A 00 6A 01 1D 00:E5
6130:1D 00 1D 00 1D 00 6A 00:52
6138:6A 00 6A 00 6A 00 6A 02:43
6140:02 0A 6A 09 6A 09 6A 09:06
6148:6A 01 1D 00 1D 00 1D 00:6B
6150:1D 00 6A 00 6A 00 6A 00:0C
6158:6A 0A 6A 01 01 01 6A 01:05
6160:6A 01 6A 00 6A 00 1D 00:1D
6168:1D 00 1D 01 1D 01 6A 01:8D
6170:6A 01 6A 01 6A 00 6A 02:7D
6178:01 0A 6A 0A 6A 0A 6A 09:3F
6180:6A 00 1D 00 1D 00 1D 01:A3
6188:1D 01 6A 01 6A 01 6A 00:47
6190:6A 00 00 00 00 00 00 00:5B
6198:00 00 00 00 00 00 00 00:F9
61A0:00 00 30 F0 E0 00 00 00:01
61A8:00 00 D3 FF DE 80 00 00:39
61B0:00 30 7F FF FF 68 00 00:26
61B8:00 53 FF FF FF DE 00 00:47
61C0:00 B7 FF FF FF EF 80 00:44
61C8:10 7F FF FF FF FF 48 00:FC
61D0:21 FF FF FF FF FF AC 00:F9
61D8:21 FF FF FF FD FF AC 00:FF
61E0:53 FF FF FF FC FF DE 00:6A
61E8:53 FF FF FF FE FF DE 00:74
61F0:B7 FF FF FF FF FF EF 80:72
61F8:B7 FF FF FF FF FF EF 80:7A
6200:B7 FF FF FF FF FF EF 80:B3
6208:B7 FF FF FF FF FF EF 80:8B
6210:B7 FF FF FF FF FF EF 80:93
6218:B7 FF FF FF FF FF EF 80:9B
6220:B7 FF FF FF FF FF EF 80:A3
6228:B7 FF FF FF FF FF EF 80:AB
6230:53 FF FF FF FF FF DE 00:BE
6238:53 FF FF FF FF FF DE 00:C6
6240:21 FF FF FF FF FF AC 00:6A
6248:21 FF FF FF FF FF AC 00:72
6250:10 7F FF FF FF FF 48 00:85
6258:00 B7 FF FF FF EF 80 00:DD
6260:00 53 FF FF FF DE 00 00:F0
6268:00 30 7F FF FF 68 00 00:DF
6270:00 00 D3 FF DE 80 00 00:02
6278:00 00 30 F0 E0 00 00 00:DA
6280:FF FF CC 00 11 FF FF FF:BA
6288:FF FF 00 00 00 77 FF FF:5D
6290:FF CC 00 00 00 11 FF FF:CC
6298:FF 88 00 00 00 00 FF FF:7F
62A0:FF 00 00 00 00 00 77 FF:77
62A8:EE 00 00 00 00 00 33 FF:2A
62B0:CC 00 00 00 00 00 11 FF:EE
62B8:CC 00 00 00 00 00 11 FF:F6
62C0:88 00 00 00 00 00 00 FF:A9
62C8:88 00 00 00 00 00 00 FF:B1
62D0:00 00 00 00 00 00 00 77:A9
62D8:00 00 00 00 00 00 00 77:B1
62E0:00 00 00 00 00 00 00 77:B9
62E8:00 00 00 00 00 00 00 77:C1
62F0:00 00 00 00 00 00 00 77:C9
62F8:00 00 00 00 00 00 00 77:D1
6300:00 00 00 00 00 00 00 77:DA
6308:00 00 00 00 00 00 00 77:E2
6310:88 00 00 00 00 00 00 FF:FA
6318:88 00 00 00 00 00 00 FF:02
6320:CC 00 00 00 00 00 11 FF:5F
6328:CC 00 00 00 00 00 11 FF:67
6330:EE 00 00 00 00 00 33 FF:B3
6338:FF 00 00 00 00 00 77 FF:10
6340:FF 88 00 00 00 00 FF FF:28
6348:FF CC 00 00 00 11 FF FF:85
6350:FF FF 00 00 00 77 FF FF:26
6358:FF FF CC 00 11 FF FF FF:93
6360:00 00 10 F0 F0 00 00 00:B3
6368:00 00 61 FF EF C0 00 00:DA
6370:00 10 B7 FF FF BC 00 00:54
6378:00 21 FF FF FF EF 80 00:6B
6380:00 53 FF FF FF FF 48 00:7A
6388:00 B7 FF FF FF FF AC 00:4A
6390:10 7F FF FF FF FF DE 00:5C
6398:10 7F FF FF FE FF DE 00:63
63A0:21 FF FF FF FE F7 EF 80:85
63A8:21 FF FF FF FF F7 EF 80:8E
63B0:53 FF FF FF FF FF FF 48:A8
63B8:53 FF FF FF FF FF FF 48:B0
63C0:53 FF FF FF FF FF FF 48:B8
63C8:53 FF FF FF FF FF FF 48:C0
63D0:53 FF FF FF FF FF FF 48:C8
63D8:53 FF FF FF FF FF FF 48:D0
63E0:53 FF FF FF FF FF FF 48:D8
63E8:53 FF FF FF FF FF FF 48:E0
63F0:21 FF FF FF FF FF EF 80:DE
63F8:21 FF FF FF FF FF EF 80:E6
6400:10 7F FF FF FF FF DE 00:CD
6408:10 7F FF FF FF FF DE 00:D5
6410:00 B7 FF FF FF FF AC 00:D3
6418:00 53 FF FF FF FF 48 00:13
6420:00 21 FF FF FF EF 80 00:11
6428:00 10 B7 FF FF BC 00 00:0D
6430:00 00 61 FF EF C0 00 00:A3
6438:00 00 10 F0 F0 00 00 00:8C
6440:FF FF EE 00 00 FF FF FF:8D
6448:FF FF 88 00 00 33 FF FF:63
6450:FF EE 00 00 00 00 FF FF:9F
6458:FF CC 00 00 00 00 77 FF:FD
6460:FF 88 00 00 00 00 33 FF:7D
6468:FF 00 00 00 00 00 11 FF:DB
6470:EE 00 00 00 00 00 00 FF:C1
6478:EE 00 00 00 00 00 00 FF:C9
6480:CC 00 00 00 00 00 00 77:27
6488:CC 00 00 00 00 00 00 77:2F
6490:88 00 00 00 00 00 00 33:AF
6498:88 00 00 00 00 00 00 33:B7
64A0:88 00 00 00 00 00 00 33:BF
64A8:88 00 00 00 00 00 00 33:C7
64B0:88 00 00 00 00 00 00 33:CF
64B8:88 00 00 00 00 00 00 33:D7
64C0:88 00 00 00 00 00 00 33:DF
64C8:88 00 00 00 00 00 00 33:E7
64D0:CC 00 00 00 00 00 00 77:77
64D8:CC 00 00 00 00 00 00 77:7F
64E0:EE 00 00 00 00 00 00 FF:31
64E8:EE 00 00 00 00 00 00 FF:39
64F0:FF 00 00 00 00 00 11 FF:63
64F8:FF 88 00 00 00 00 33 FF:15
6500:FF CC 00 00 00 00 77 FF:A6
6508:FF EE 00 00 00 00 FF FF:58
6510:FF FF 88 00 00 33 FF FF:2C
6518:FF FF EE 00 00 FF FF FF:66
6520:00 00 F0 F0 80 00 00 00:E5
6528:00 00 30 7F FF 68 00 00:A3
6530:00 00 D3 FF FF DE 80 00:C4
6538:00 10 7F FF FF FF 48 00:71
6540:00 21 FF FF FF FF AC 00:6E
6548:00 53 FF FF FF FF DE 00:DA
6550:00 B7 FF FF FF FF EF 80:D7
6558:00 B7 FF FF FF F7 EF 80:D7
6560:10 7F FF FF FF F3 FF 48:8B
6568:10 7F FF FF FF FB FF 48:9B
6570:21 FF FF FF FF FF FF AC:9C
6578:21 FF FF FF FF FF FF AC:A4
6580:21 FF FF FF FF FF FF AC:AC
6588:21 FF FF FF FF FF FF AC:B4
6590:21 FF FF FF FF FF FF AC:BC
6598:21 FF FF FF FF FF FF AC:C4
65A0:21 FF FF FF FF FF FF AC:CC
65A8:21 FF FF FF FF FF FF AC:D4
65B0:10 7F FF FF FF FF FF 48:E7
65B8:10 7F FF FF FF FF FF 48:EF
65C0:00 B7 FF FF FF FF EF 80:47
65C8:00 B7 FF FF FF FF EF 80:4F
65D0:00 53 FF FF FF FF DE 00:62
65D8:00 21 FF FF FF FF AC 00:06
65E0:00 10 7F FF FF FF 48 00:19
65E8:00 00 D3 FF FF DE 80 00:7C
65F0:00 00 30 7F FF 68 00 00:6B
65F8:00 00 F0 F0 80 00 00 00:BD
6600:FF FF FF 00 00 77 FF FF:D8
6608:FF FF CC 00 00 11 FF FF:47
6610:FF FF 00 00 00 00 77 FF:EA
6618:FF EE 00 00 00 00 33 FF:9D
6620:FF CC 00 00 00 00 11 FF:61
6628:FF 88 00 00 00 00 00 FF:14
6630:FF 00 00 00 00 00 00 77:0C
6638:FF 00 00 00 00 00 00 77:14
6640:EE 00 00 00 00 00 00 33:C7
6648:EE 00 00 00 00 00 00 33:CF
6650:CC 00 00 00 00 00 00 11:93
6658:CC 00 00 00 00 00 00 11:9B
6660:CC 00 00 00 00 00 00 11:A3
6668:CC 00 00 00 00 00 00 11:AB
6670:CC 00 00 00 00 00 00 11:B3
6678:CC 00 00 00 00 00 00 11:BB
6680:CC 00 00 00 00 00 00 11:C3
6688:CC 00 00 00 00 00 00 11:CB
6690:EE 00 00 00 00 00 00 33:17
6698:EE 00 00 00 00 00 00 33:1F
66A0:FF 00 00 00 00 00 00 77:7C
66A8:FF 00 00 00 00 00 00 77:84
66B0:FF 88 00 00 00 00 00 FF:9C
66B8:FF CC 00 00 00 00 11 FF:F9
66C0:FF EE 00 00 00 00 33 FF:45
66C8:FF FF 00 00 00 00 77 FF:A2
66D0:FF FF CC 00 00 11 FF FF:0F
66D8:FF FF FF 00 00 77 FF FF:B0
66E0:00 00 00 70 F0 C0 00 00:66
66E8:00 00 10 B7 FF BC 00 00:D0
66F0:00 00 61 FF FF EF C0 00:64
66F8:00 00 B7 FF FF FF AC 00:BE
6700:00 10 7F FF FF FF DE 00:D1
6708:00 21 FF FF FF FF EF 80:FB
6710:00 53 FF FF FF FF FF 48:0D
6718:00 53 FF FF FF FB FF 48:11
6720:00 B7 FF FF FF F9 FF AC:DF
6728:00 B7 FF FF FF FD FF AC:EB
6730:10 7F FF FF FF FF FF DE:FF
6738:10 7F FF FF FF FF FF DE:07
6740:10 7F FF FF FF FF FF DE:0F
6748:10 7F FF FF FF FF FF DE:17
6750:10 7F FF FF FF FF FF DE:1F
6758:10 7F FF FF FF FF FF DE:27
6760:10 7F FF FF FF FF FF DE:2F
6768:10 7F FF FF FF FF FF DE:37
6770:00 B7 FF FF FF FF FF AC:35
6778:00 B7 FF FF FF FF FF AC:3D
6780:00 53 FF FF FF FF FF 48:7D
6788:00 53 FF FF FF FF FF 48:85
6790:00 21 FF FF FF FF EF 80:83
6798:00 10 7F FF FF FF DE 00:69
67A0:00 00 B7 FF FF FF AC 00:67
67A8:00 00 61 FF FF EF C0 00:1D
67B0:00 00 10 B7 FF BC 00 00:99
67B8:00 00 00 70 F0 C0 00 00:3F
67C0:FF FF FF 88 00 33 FF FF:DD
67C8:FF FF EE 00 00 00 FF FF:19
67D0:FF FF 88 00 00 00 33 FF:EF
67D8:FF FF 00 00 00 00 11 FF:4D
67E0:FF EE 00 00 00 00 00 FF:33
67E8:FF CC 00 00 00 00 00 77:91
67F0:FF 88 00 00 00 00 00 33:11
67F8:FF 88 00 00 00 00 00 33:19
6800:FF 00 00 00 00 00 00 11:78
6808:FF 00 00 00 00 00 00 11:80
6810:EE 00 00 00 00 00 00 00:66
6818:EE 00 00 00 00 00 00 00:6E
6820:EE 00 00 00 00 00 00 00:76
6828:EE 00 00 00 00 00 00 00:7E
6830:EE 00 00 00 00 00 00 00:86
6838:EE 00 00 00 00 00 00 00:8E
6840:EE 00 00 00 00 00 00 00:96
6848:EE 00 00 00 00 00 00 00:9E
6850:FF 00 00 00 00 00 00 11:C8
6858:FF 00 00 00 00 00 00 11:D0
6860:FF 88 00 00 00 00 00 33:82
6868:FF 88 00 00 00 00 00 33:8A
6870:FF CC 00 00 00 00 00 77:1A
6878:FF EE 00 00 00 00 00 FF:CC
6880:FF FF 00 00 00 00 11 FF:F6
6888:FF FF 88 00 00 00 33 FF:A8
6890:FF FF EE 00 00 00 FF FF:E2
6898:FF FF FF 88 00 33 FF FF:B6
68A0:00 00 00 00 00 00 00 00:08
68A8:00 00 00 00 00 00 00 00:10
```

```
9582:01 90 95 21 8B 95 C3 D1:12
958A:BC 00 00 00 00 3A C2 95:6C
9592:C3 BA 9C C3 B1 9C C3 A4:B7
959A:9C C3 68 9C C3 0B 9C C3:BF
95A2:EC 9B C3 DB 9B C3 DB 9B:30
95AA:C3 7C 9B C3 6C 9B C3 5C:02
95B2:9B C3 4E 9B C3 6F 9A C3:1D
95BA:95 99 C3 4B 9B C3 07 96:83
95C2:49 44 45 CD 56 55 C5 46:AC
95CA:49 CE 4D 41 49 47 D2 47:AD
95D2:52 4F D3 36 31 32 B8 34:60
95DA:36 B4 36 36 B4 47 41 55:56
95E2:43 48 C5 44 52 4F 49 54:49
95EA:C5 42 41 D3 48 41 55 D4:4C
95F2:50 4F 49 4E D4 43 55 52:7B
95FA:53 4F 46 C6 43 55 52 D3:FA
9602:4D 4F 44 49 C6 B7 C0 3A:38
960A:F9 9F B7 C8 3A F3 9F B7:3A
9612:28 1E AF CD 95 99 CD 32:97
961A:96 DD 21 F0 FF 3A 47 98:4C
9622:DD 77 00 DD 36 02 00 3E:5F
962A:01 32 F3 9F 3C C3 4B 98:67
9632:3A F5 9F B7 28 10 3A F6:B5
963A:9F 06 7F ED 79 CD 4B 96:05
9642:01 C0 7F ED 49 C9 ED 4B:4F
964A:FA 9F 21 4C F0 11 A0 0F:96
9652:19 10 FD 11 14 00 41 19:8D
965A:10 FD ED 5B F7 9F 19 3A:2E
9662:F9 9F 3D 20 73 E5 FD E1:23
966A:21 00 C0 0E 64 06 28 3A:BB
9672:F4 9F B7 28 05 3D 28 15:F9
967A:18 28 7E 23 E6 AA 57 7E:56
9682:23 E6 55 B2 FD 77 00 FD:99
968A:23 10 EF 18 38 7E 23 E6:19
9692:66 07 57 7E 23 E6 66 0F:E8
969A:B2 FD 77 00 FD 23 10 ED:73
96A2:18 23 7E E6 60 07 57 7E:13
96AA:23 E6 06 07 07 07 B2 57:6D
96B2:7E E6 60 0F 0F 0F B2 57:42
96BA:7E 23 E6 06 0F B2 FD 77:12
96C2:00 FD 23 10 DD 11 B0 0F:35
96CA:19 30 04 11 50 C0 19 11:F8
96D2:28 00 FD 19 0D 20 96 C9:32
96DA:11 26 F8 19 ED 4B FC 9F:8B
96E2:11 D0 07 19 10 FD 11 0A:A1
96EA:00 41 19 10 FD 3D C2 72:58
96F2:97 E5 FD E1 21 00 C0 0E:D1
96FA:32 06 14 3A F4 9F B7 28:88
9702:05 3D 28 17 18 34 7E 23:07
970A:23 E6 AA 57 7E 23 E6:55
9712:55 B2 FD 77 00 FD 23 10:54
971A:ED 18 42 7E 23 E6 88 57:5E
9722:7E 23 E6 44 B2 57 7E 23:2E
972A:E6 22 B2 57 7E 23 E6 11:6A
9732:B2 FD 77 00 FD 23 10 E3:02
973A:18 23 7E 23 A3 07 07 07:8D
9742:07 07 57 7E 23 A3 07 B2:3B
974A:57 7E 23 A3 0F B2 57 7E:12
9752:23 A3 0F 0F 0F B2 FD 77:02
975A:00 FD 23 10 DD 11 B0 1F:DE
9762:19 30 04 11 50 C0 19 11:91
976A:3C 00 FD 19 0D 20 8A C9:D3
9772:ED 4B FE 9F 78 41 1E 05:BA
977A:18 01 19 10 FD EB 21 18:74
9782:FC 01 EB 03 09 3D 20 FC:63
978A:CB 9D CB AD 19 E5 FD E1:DD
9792:21 00 C0 0E 19 06 0A 3A:7B
979A:F4 9F 3D 28 1C 3D 28 3C:E6
97A2:7E 23 23 23 23 E6 AA 57:2A
97AA:7E 23 23 23 23 E6 55 B2:38
97B2:FD 77 00 FD 23 10 E9 18:EE
97BA:58 7E 23 23 E6 88 57 7E:B0
97C2:23 23 E6 44 B2 57 7E 23:73
97CA:23 E6 22 B2 57 7E 23 23:59
97D2:E6 11 B2 FD 77 00 FD 23:A6
97DA:10 DF 18 35 7E 23 E6 80:B4
97E2:57 7E 23 E6 40 B2 57 7E:1E
97EA:23 E6 20 B2 57 7E 23 E6:3A
97F2:10 B2 57 7E 23 E6 08 B2:E3
97FA:57 7E 23 E6 04 B2 57 7E:FA
9802:23 E6 02 B2 57 7E 23 E6:35
980A:01 B2 FD 77 00 FD 23 10:F9
9812:CB 11 46 00 FD 19 0D C2:B1
981A:97 97 C9 00 00 00 00 00:A9
9822:00 62 61 73 2E 2E 2E 2E:A8
982A:2E 64 72 6F 69 74 65 2E:A5
9832:2E 68 61 75 74 2E 2E 2E:34
983A:2E 67 61 75 63 68 65 2E:9B
9842:2E 00 00 00 00 00 10 04:1C
984A:02 FE 03 28 39 FE 02 C0:06
9852:3A F3 9F B7 C8 2A F0 9F:EE
985A:ED 5B F2 9F DD 7E 02 0F:37
9862:30 01 1C 0F 30 01 1D 0F:B3
986A:30 01 2B 0F 30 01 23 DD:9E
9872:7E 00 DD 21 F0 FF DD 77:C9
987A:00 DD 73 02 DD 36 03 00:7A
9882:DD 75 04 DD 74 05 FD 21:E4
988A:1D 98 ED 5B F4 9F 16 00:C8
9892:21 48 98 19 DD 7E 00 BE:5D
989A:D0 FD 77 2A DD 6E 04 DD:CC
98A2:66 05 3A F9 9F B7 C8 C6:BC
98AA:02 93 CB 25 CB 14 D8 3D:BB
98B2:20 F8 01 B0 02 ED 42 D0:E4
98BA:09 FD 75 26 FD 74 27 DD:68
98C2:6E 02 DD 66 03 3A F9 9F:E2
98CA:3C CB 25 CB 14 D8 3D 20:A2
98D2:FB 01 90 01 ED 42 D0 09:FC
98DA:FD 75 28 FD 74 29 DD 7E:01
98E2:04 32 F0 9F DD 7E 05 32:D1
98EA:F1 9F DD 7E 02 32 F2 9F:32
98F2:3A F3 9F 3D 28 1B 3A F9:09
98FA:9F 47 3E 01 32 F3 9F 07:82
9902:10 FD FD 77 00 3E 03 93:F0
990A:47 3E B0 07 10 FD FD 77:30
9912:01 CC A4 99 FD 7E 2A CD:27
991A:DE BB FD E5 DD E1 FD 6E:57
9922:2B FD 66 29 FD 75 04 FD:E2
992A:74 05 FD 5E 26 FD 56 27:37
9932:FD 73 02 FD 72 03 FD 4E:FA
993A:00 41 2B 2B CD 7D 99 E5:32
9942:FD 6E 01 26 00 19 EB E1:52
994A:10 F2 41 23 23 CD 7D 99:4F
9952:10 F9 23 23 41 E5 EB FD:4B
995A:5E 01 16 00 A7 ED 52 EB:39
9962:E1 CD 7D 99 10 EF 41 E5:E4
996A:EB FD 5E 01 16 00 A7 ED:F4
9972:52 EB E1 2B 2B CD 7D 99:62
997A:10 F9 C9 C5 D5 E5 CD F0:21
9982:BB E1 D1 C1 DD 77 06 DD:80
998A:23 C5 D5 E5 CD EA BB E1:18
9992:D1 C1 C9 FD 21 1D 98 B7:10
999A:C0 3A F3 9F B7 C8 AF 32:1F
99A2:F3 9F FD E5 DD E1 FD 6E:D8
99AA:04 FD 66 05 2B 2B FD 5E:60
99B2:02 FD 56 03 FD 4E 00 41:2F
99BA:CD F9 99 E5 FD 6E 01 26:29
99C2:00 19 EB E1 10 F2 41 23:A6
99CA:23 CD F9 99 10 F9 23 23:34
99D2:41 E5 EB FD 5E 01 16 00:EE
99DA:A7 ED 52 EB E1 CD F9 99:84
99E2:10 EF 41 E5 EB FD 5E 01:E7
99EA:16 00 A7 ED 52 EB E1 2B:76
99F2:2B CD F9 99 10 F9 C9 DD:C4
99FA:7E 06 CD DE BB C5 D5 E5:FC
9A02:CD EA BB E1 D1 C1 DD 23:81
9A0A:C9 10 00 C0 0C CC 30 F0:35
9A12:3C FC 03 C3 0F CF 33 F3:AE
9A1A:3F FF 04 00 F0 0F FF 00:F4
9A22:F0 0F FF 00 F0 0F FF 00:B8
9A2A:F0 FF FF 02 00 FF FF FF:C1
9A32:FF FF 03 00 01 FF FF FF:CB
9A3A:FF 02 00 02 FF FF FF FF:D3
9A42:01 00 04 CC 33 CC 33 04:E3
9A4A:01 01 FF FF FF 03 00 00:E5
9A52:01 FF FF FF FF 02 00 02:ED
9A5A:C0 30 0C 03 05 03 01 F0:EC
9A62:0F F0 0F 04 01 01 FF FF:0E
9A6A:FF FF 03 00 01 FE 03 28:2F
9A72:24 3D C0 3A F3 9F B7 C8:78
9A7A:DD 7E 00 DD 21 F0 FF DD:39
9A82:77 00 2A F0 9F DD 75 04:A2
9A8A:DD 74 05 3A F2 9F DD 77:99
9A92:02 DD 36 03 00 3A F9 9F:16
9A9A:4F B7 C8 3A F4 9F 3C 21:2C
9AA2:FA 99 11 11 00 19 3D 20:67
9AAA:FC DD 7E 00 5E BB D0 3C:C0
9AB2:5F 19 7E DD 77 00 41 DD:B4
9ABA:7E 03 B7 C0 DD 7E 02 37:E0
```

Suite page 94.

•• Guide des Spécialistes AMSTRAD ••

06	NICE-St LAURENT DU VAR

MICRO 3000

15 années d'expérience
Distributeur agréé
AMSTRAD

L'accueil, le conseil et
la compétence réunis
Entrée ou sortie CAP 3000
Galerie supérieure
GALAXIE 3000
Av. Léon Béranger
06700 - St LAURENT DU VAR
Tél. : 93.07.44.22

13	MARSEILLE / AIX-EN-P.

CBI
INFORMATIQUE
CONSEIL - FORMATION - MAINTENANCE
Micro-ordinateurs AMSTRAD
Périphériques et accessoires
+ de 500 logiciels et jeux
Librairie spécialisée CPC et IBM PC
Démonstrations permanentes
74, rue E. Rostand, 13006 Marseille
Tél. : 91.53.70.57
6, rue Mazarine, 13100 Aix-en-Provence
Tél. : 42.27.00.40

42	SAINT-ETIENNE

JAGOT ET LEON

ELECTRONIQUE ET
MICRO-INFORMATIQUE

SPECIALISTE AMSTRAD
et Victor
DIGITALISEUR D'IMAGES
et SERVEUR MINITEL
17, Rue des Alliés
42100 - Saint-Etienne
TEL : 77.33.13.82

57	METZ

AMSTRAD
GRYCHTA
S.A.
Tél. :
87.75.61.43
87.36.09.18
AMSTRAD
1 et 15 rue de la Fontaine
57000 METZ

75	PARIS

Microfolie's
les spécialistes AMSTRAD

PRIX SPECIAUX:

collectivités, C.E.
groupements d'achats,
fonctionnaires, étudiants,
V.P.C. (catalogue sur demande
contre 4 timbres à 2.20 frs)

75009 PARIS
40 BIS RUE DE DOUAI
Tél : (1) 48 78 76 77
Métro : Blanche

76	ROUEN

CONSEIL COMPUTER

20-21, quai Cavelier de la Salle
76100 Rouen - Gauche,
Tél. : 35.63.36.06



A M S T R A D
- ordinateurs
- logiciels
- périphériques
- livres
- hi-fi vidéo
- vente et crédit par correspondance

Revendeur agréé

78	VELIZY/SAINT-QUENTIN

GAME'S

LE PLUS GRAND
CHOIX DE JEUX

Centre Commercial Vélizy 2
Tél. : 34.65.18.81
Centre Commercial St-Quentin-Ville
Tél. : 30.57.13.43

78	VERSAILLES

Microfolie's
les spécialistes AMSTRAD

Etudes, conseils, matériels,
logiciels, formation, S.A.V.
livraison sur stock
Gamme complète
(catalogue sur demande)
LE SERVICE INTEGRAL
78000 VERSAILLES
4 RUE ANDRE CHENIER
TEL : (1) 30 21 75 01
78100 SAINT GERMAIN EN LAYE
13 RUE DES LOUVIERS
TEL : (1) 34 51 71 11

80	AMIENS

CENTRAL
BUREAU

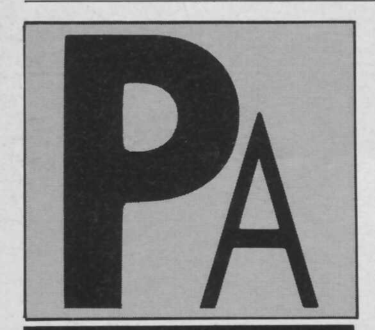
AMSTRAD
Revendeur
AGRÉÉ

MICRO
HIFI
VIDEO
S.A.V.

4, rue Florimond Leroux
80000 AMIENS
Tél. : 22.91.64.80

Suite de la page 92.

```
9AC2:17 D8 10 FB D6 C8 D0 2F:F3
9ACA:3C FD 21 00 B8 11 00 08:8F
9AD2:FD 19 30 05 11 50 C0 FD:D5
9ADA:19 3D 20 F1 FD E5 3A F4:EB
9AE2:9F 5F 87 83 81 5F 87 87:72
9AEA:87 93 5F 16 00 FD 21 29:5A
9AF2:9A FD 19 DD 6E 04 DD 66:CE
9AFA:05 29 29 29 FD 46 04 CB:26
9B02:3C CB 1D 10 FA 11 50 00:2C
9B0A:A7 ED 52 38 02 E1 C9 19:88
9B12:FD 46 06 FD 7E 05 DD A6:F9
9B1A:04 FD E3 EB FD 19 E1 5F:DA
9B22:19 3E 01 07 0D 20 FC 4F:94
9B2A:C5 E5 FD E5 7E DD A6 00:52
9B32:57 7E 2F FD A6 00 B2 FD:23
9B3A:77 00 23 FD 23 10 ED FD:89
9B42:E1 E1 C1 11 00 08 FD 19:8F
9B4A:0D 20 DD C9 CD B4 9B FD:D1
9B52:21 FB 9F CD BD 9B 90 D8:35
9B5A:18 2C CD B4 9B FD 21 FB:6E
9B62:9F CD BD 9B 80 FE 0F D0:1E
9B6A:18 1C CD B4 9B FD 21 FA:6D
9B72:9F CD BD 9B 80 FE 0F D0:2E
9B7A:18 0C CD B4 9B FD 21 FA:6D
9B82:9F CD BD 9B 90 D8 57 CB:6B
9B8A:3F CB 3F FE 03 20 01 3D:CD
9B92:3C FD 77 00 3D 07 07 5F:87
9B9A:7A 93 57 CB 3F FE 03 20:C4
9BA2:01 3D 3C FD 77 02 3D 07:71
9BAA:5F 7A 93 3C FD 77 04 C3:28
9BB2:51 9C E1 B7 C0 3A F9 9F:64
9BBA:B7 C8 E9 4F FD 7E 00 07:8E
9BC2:07 06 04 90 0D C8 57 FD:27
9BCA:7E 02 07 82 06 02 90 0D:13
9BD2:C8 57 FD 7E 04 82 05 90:22
9BDA:C9 B7 C0 3A F9 9F B7 C0:FE
9BE2:21 00 57 22 F7 9F 32 F5:D4
9BEA:9F C9 3D C0 3A F9 9F B7:73
9BF2:C0 DD 7E 00 3D FE 04 D0:B7
9BFA:C6 C4 32 F6 9F 3E 01 32:57
9C02:F5 9F 21 00 40 22 F7 9F:4B
9C0A:C9 CD CC 9C 3A F9 9F FE:74
9C12:03 C8 3C 32 F9 9F CD F2:3E
9C1A:9C 3D 20 33 3A F5 9F 3D:ED
9C22:20 07 3A F6 9F 06 7F ED:26
9C2A:79 ED 5B F7 9F 3E C8 21:44
9C32:00 C0 01 50 00 ED B0 01:7D
9C3A:B0 07 09 30 04 01 50 C0:DB
9C42:09 3D 20 EE 01 C0 7F ED:5F
9C4A:49 CD 11 BC 32 F4 9F 3A:C8
9C52:F5 9F B7 CA 02 9D 3A F6:D2
9C5A:9F 06 7F ED 79 CD 02 9D:EC
9C62:01 C0 7F ED 49 C9 B7 C0:B4
9C6A:3A F9 9F B7 C8 3D 32 F9:BF
9C72:9F 20 DC AF 32 F3 9F 3A:56
9C7A:F5 9F B7 28 07 3A F6 9F:5F
9C82:06 7F ED 79 3E C8 2A F7:30
9C8A:9F 11 00 C0 01 50 00 ED:D4
9C92:B0 EB 01 B0 07 09 30 04:BE
9C9A:01 50 C0 09 EB 3D 20 EC:84
9CA2:18 BE B7 C0 3A F9 9F B7:14
9CAA:C8 AF 32 F9 9F 18 C4 B7:1A
9CB2:C0 3A F9 9F B7 C8 18 BB:32
9CBA:4F 3A F9 9F B7 C8 79 B7:26
9CC2:28 8D CD CC 9C CD F2 9C:A3
9CCA:18 85 3D 28 0A 3D C0 DD:4C
9CD2:5E 02 DD 56 00 18 0D 57:7D
9CDA:DD 7E 00 3D 14 D6 03 30:2B
9CE2:FB C6 04 5F E1 7B 3D FE:39
9CEA:03 D0 7A 3D FE 03 D0 E9:CA
9CF2:21 F8 9F 3A F9 9F 07 4F:6E
9CFA:06 00 09 73 23 72 0F C9:85
9D02:AF 32 F3 9F ED 4B FA 9F:E3
9D0A:21 4C F0 11 A0 0F 19 10:ED
9D12:FD 11 14 00 41 19 10 FD:38
9D1A:ED 5B F7 9F 19 3A F9 9F:80
9D22:3D C2 EC 9D E5 FD E1 21:2B
9D2A:00 C0 0E 64 06 28 E5 3A:46
9D32:F4 9F B7 28 05 3D 28 1B:C6
9D3A:18 42 FD 5E 00 FD 23 7B:27
9D42:E6 AA 57 0F B2 77 23 7B:9C
9D4A:E6 55 57 07 B2 77 23 10:DC
9D52:E9 18 74 FD 5E 00 FD 23:DF
9D5A:7B E6 CC 0F 57 E6 44 07:BB
9D62:B2 57 E6 22 0F B2 77 23:6B
9D6A:7B E6 33 07 57 E6 44 07:2A
9D72:B2 57 E6 22 0F B2 77 23:7B
9D7A:10 D9 18 4B FD 5E 00 FD:BB
9D82:23 7B E6 C0 0F 57 E6 40:EF
9D8A:07 B2 57 E6 20 0F B2 57:55
9D92:7B E6 30 0F 0F 0F B2 57:F6
9D9A:E6 02 0F B2 57 E6 04 07:28
9DA2:B2 77 23 7B E6 03 07 57:4D
9DAA:E6 02 0F B2 57 E6 04 07:38
9DB2:B2 57 7B E6 0C 07 07 07:DA
9DBA:B2 57 E6 40 07 B2 57 E6:7C
9DC2:20 0F B2 77 23 10 B5 E1:80
9DCA:5D 54 C5 01 00 08 09 EB:DA
9DD2:01 50 00 ED B0 C1 11 B0:DF
9DDA:0F 19 30 04 11 50 C0 19:0D
9DE2:11 28 00 FD 19 0D C2 2E:CB
9DEA:9D C9 11 26 F8 19 ED 4B:6D
9DF2:FC 9F 11 D0 07 19 10 FD:38
9DFA:11 0A 00 41 19 10 FD 3D:56
9E02:C2 09 9F E5 FD E1 21 00:EE
9E0A:C0 0E 32 06 14 E5 3A F4:D5
9E12:9F B7 28 05 3D 28 1F 18:CF
9E1A:58 FD 5E 00 FD 23 7B E6:EC
9E22:AA 57 0F B2 77 23 77 23:B6
9E2A:7B E6 55 57 07 B2 77 23:28
9E32:77 23 10 E5 18 39 FD 5E:0B
9E3A:00 FD 23 7B E6 88 57 0F:47
9E42:B2 0F B2 0F B2 77 23 7B:29
9E4A:E6 44 07 57 0F B2 0F B2:F2
9E52:0F B2 77 23 7B E6 22 0F:DD
9E5A:57 07 B2 07 B2 07 B2 77:F1
9E62:23 7B E6 11 57 07 B2 07:AC
9E6A:B2 07 B2 77 23 10 C7 18:FC
9E72:57 FD 5E 00 FD 23 7B E6:43
9E7A:40 0F 0F 0F 57 7B E6 80:BD
9E82:B2 57 0F B2 0F B2 0F B2:6C
9E8A:77 23 7B E6 10 0F 57 7B:14
9E92:E6 20 07 07 B2 57 0F B2:0E
9E9A:0F B2 0F B2 77 23 7B E6:B5
9EA2:08 07 57 7B E6 04 0F 0F:29
9EAA:B2 57 07 B2 07 B2 07 B2:7C
9EB2:77 23 7B E6 02 07 07 07:62
9EBA:57 7B E6 01 B2 57 07 B2:D3
9EC2:07 B2 07 B2 77 23 10 A9:25
9ECA:E1 C5 E5 E5 5D 54 01 00:8A
9ED2:08 09 EB 01 50 00 ED B0:5A
9EDA:E1 5D 54 01 00 10 09 EB:0F
9EE2:01 50 00 ED B0 E1 5D 54:00
9EEA:01 00 18 09 EB 01 50 00:E6
9EF2:ED B0 C1 11 B0 1F 19 30:17
9EFA:04 11 50 C0 19 11 3C 00:23
9F02:FD 19 0D C2 0D 9E C9 ED:E7
9F0A:4B FE 9F 78 41 1E 05 18:85
9F12:01 19 10 FD EB 21 18 FC:F8
9F1A:01 E8 03 09 3D 20 FC CB:D2
9F22:9D CB AD 19 E5 FD E1 21:D3
9F2A:00 C0 0E 19 06 0A E5 3A:DF
9F32:F4 9F B7 28 05 3D 28 27:D4
9F3A:18 68 FD 5E 00 FD 23 7B:4F
9F42:E6 AA 57 0F B2 77 23 77:9A
9F4A:23 77 23 77 23 7B E6 55:F6
9F52:57 07 B2 77 23 77 23 77:AC
9F5A:23 77 23 10 DD 18 54 FD:0C
9F62:5E 00 FD 23 7B E6 88 57:BF
9F6A:0F B2 0F B2 0F B2 77 23:E6
9F72:77 23 7B E6 44 07 57 0F:BD
9F7A:B2 0F B2 0F B2 77 23 77:5E
9F82:23 7B E6 22 0F 57 07 B2:E6
9F8A:07 B2 07 B2 77 23 77 23:CF
9F92:7B E6 11 57 07 B2 07 B2:6C
9F9A:07 B2 77 23 77 23 10 BF:F5
9FA2:18 11 C5 FD 5E 00 FD 23:AA
9FAA:0E 08 CD D9 9F 0D 20 FA:CB
9FB2:10 F1 C1 5D 54 E1 C5 3E:A8
9FBA:07 E5 01 B0 07 EB 09 EB:DC
9FC2:01 50 00 ED B0 E1 3D 20:8D
9FCA:F0 C1 11 50 00 19 1E 46:F8
9FD2:FD 19 0D C2 2E 9F C9 7B:67
9FDA:E6 80 57 0F B2 0F B2 0F:C7
9FE2:B2 0F B2 0F B2 0F B2 0F:85
9FEA:B2 77 23 CB 23 C9 00 00:8C
9FF2:00 00 00 00 00 00 57 00:E8
9FFA:00 00 00 00 00 00 00 00:99
```



VENTES

Vds CPC 664 coul. + 20 disquettes pleines 3 000 F. Tél. 69.48.70.33.

Je craque donc je liquide tout 6128 C + DPM 2160 + livre + lecteur K7 2 500 F le tout disc. plein 3" 50 F pièce. Tél. 74.73.43.02.

Vends plus de 1 000 logiciels pour CPC 6128. Etre un client sérieux sinon s'abstenir ! A M. Thiéry Laurent, route de Metz, 55210 Vigneulles.

Vends Amstrad 6128 couleur + 3 housses + joyst. + 120 jeux logiciels + DMP 2000 + cordon magnéto + listing feuilles t.b.e. 4 900 F. Tél. 69.24.97.14.

Stop ! Vds adaptateur péritel px 300 F + CPC 464 monochrome px 900 F + doubleur de joy. px 50 F ou le tout 1 200 F. Tél. 42.45.10.22 Paris.

CPC 464 couleur + joystick 1 900 F PCW 8256 lect. disq. 3 P 1/2 + impr. qualité courrier + nombreux logiciels (trait. texte, publication assistée, tableur...) + souris 3 500 F. Tél. 27.29.49.44 après 21 h.

Vends CPC 6128 coul. t.b.e. + 215 jeux (sur 36 disks et 10 K7) + 43 revues Amstrad + imprimante DMP 1 + kits + notices + listings + doc. + divers : le tout 5 000 F à débattre. Tél. 53.64.18.38 après 18 h.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + jeux + K7 jeux. Tél. 39.80.20.87 après 18 h. 30.40.94.94 poste 4523. Prx 1 900 F.

Vend + de 1 000 logiciels (util. jeux, etc.) être sérieux, écrire à M. Thierry Laurent, route de Metz, 55210 Vigneulle.

Vds 6128 coul. + nbrx discs pleines + revues joysticks etc. 3 500 F. + Modem 1 500 F. Tél. au 39.30.95.42.

Lecteur disc 5 P 1/4 2 x 178 K complet (alim. 3 boîtier, câble, invers.) : 1 000 F. Berna 75012. Tél. 43.72.64.64 ap. 21 h.

Super ! Vos Amstrad CPC 6128 + mono couleur + Tuner télé + 45 disks t.b.e. 4 000 F. Tél. 35.82.80.62 Dieppe.

Urgent vends portable Olivetti M15 2 drives 3"1/2 (2 x 720 K intégrés) 512 K RAM exc. Etat nomb. logiciels + doc valeur : 10 000 F vendu : 4 500 F. Tél. : 30.94.04.22. Apr. 20 h.

ACHATS

Achète pour club PC 1512 ou 1640 couleur + disc dur + impr. Achète 6128 couleur + joy + disc maxi 2500 F. Paiement comptant. Tél. : 23.70.21.93.

Urgent ! Recherche lecteur 5"1/4 pour CPC 6128. Prix environ 1 200 F. Tél. : 96.92.76.58. Demander Bruno échange jeux.

Cherche tout programmes, travaux électroniques-robotique, pour montage mallette pédagogique. (sérieux) M. Van Der Noot. 62, Avenue François Lascour Le Pontet 84130. Tél. : 90.31.4.56.

Achète disk 3" : Jeux + utilitaires + revues pour CPC 6128. Tél. : 57.24.72.16. Après 17 h 30. Demander Antoine.

Recherche logiciel « Star Trek » pour Amstrad CPC 6128. Urgent. Ecrire à Catherine Nouno, 7 Allée du Gal Trezel. 93270 Sevran ou par téléphone : 43.83.62.73. Demander Catherine après 18 h 00.

DIVERS

Gagnez Bcp d'argent chez-vous honnêtement envoyé env. timbre à Pavie Wilfrid, 140 rue des Vignerons. 77350 Le Mee offre sérieuse.

Décembre 88 Amstrad Tél. + fête ses 1 an. Venez découvrir les nouvelles rubriques pour CPC et PC sur votre minitel au 16 (1) 34.22.09.22.

6128 Azerty cherche personne pour poser inverseur de drive. Echange nbx jeux (1943...). Tél. : 37.45.92.13. Michaël.

Société d'informatique recherche graphiste et programmeur sur toutes machines. Tél. : 48.08.09.83. Demander Jackson.

Cherche désespérément mode d'emploi Epson HX20. M. Malby Patrice, 1, rue Marcel Royer 92230 Gennevilliers.

Amis du loto rentabilisez votre CPC avec mes prgs gagnants doc. C/4. Timb. à G. HOH 15, rue du Hohwald 67800 Hoenheim.

Pour tous ! Votre commerce chez vous sans capital ! Doc. contre env. timb. à Patrice Dupuis, 62, rue Germain Defresne 94400 Vitry.

Cherche contact sur CPC (disc 3") et PPC (disc 3"1/2). Ecrire à M. Malby P., rue Marcel Royer 92230 Gennevilliers.

Cherche corresp. 6128 éducatifs utilitaires jeux. Doris Guy Villa 76 Domaine les Platanes Varces 38760.

CPC 6128 recherche contacts sur la Belgique et le Luxembourg Marchand Jacques. BP 2 centre urbain 63300 Thiers-France.

Cherche corresp. sérieux (disc) envoyez liste à : Simon. BP 11 — 92235 Gennevilliers cédex. Réponse à tous assurée.

« Nous avons besoin de gens qui peuvent frapper des adresses sur disk. On fourni les adresses et on paye FF350 les milles adresses. Nos bureaux en France ouvriront bientôt, entretemps veuillez nous écrire à l'adresse suivante : Vandec, 64 Balmoral Road, Harrow, Angleterre HA2 8TB'.

ECHANGES

Echange jeux sur CPC 6128. Possède Game Over 2, Captain Blood... Envoyez vos listes à Laurent Petit Chalivoy-Milon 18130 Dun-Avron.

Echange nbrx jeux-utilitaires-éducatifs sur 6128. Envoyez listes : Nascimento José, 64 Bd de l'Hôpital 75013 Paris.

Ech. jeux 6128 (1300) avec corresp. sérieux-envoyer liste : Vialis Lea-vitrolles 48700 St Amans. Tél. : 66.47.37.84. Réponse assurée.

Echange logiciels sur Amstrad disk 3" possède et recherche news. Envoyer listes à Gilles Melaine, 23, rue de la Fuye 53000 Laval.

CPC 464 K7 échange nbx jeux (Space Raler, mach 3...) Envoyez vos lises à Barvaux Michaël, 5, reu des Noisetiers 6280 Gerpinnes. Belgique.

Echange 100 logs (K7) + 230 F contre une imprimante DMP 2000 ou lecteur de disks Vortex 5"1/4 ou souris. Salmon Jean-Pierre 163, rue Nationale 72330 Cerans—F. Tél. : 43.87.87.19.

Cherche contacts avec Amstradiste sympa et sérieux (disc) pour nombreux et intéressant échanges : Simon BP 11 92235 Gennevilliers cédex.

Cherche pour PCW locos Pell-Signwriter-Gest d'association. Face 2 de Rubistres nombreux échanges possibles. A. Lamboley. Tél. : 84.93.79.58. Après 18 h

Cherche contact pour échange. Possède 300 logiciels. G128 + DMP 3160. Tél. : 78.06.42.28. Après 18 h 30.

CPC 6128 cherche contacts pour échanges possède (disco 5.1 Ark II, Beyond, Nigel, Target, Street Fighter) + BP news. Tél. : 90.38.01.31. Louis Patrick.

Echange logiciels CPC 6128 cherche contact 280 Merle JM 13 rue Visticot 62860 Oisy-le-Verger.

Poteau Laeldry échange jeux sur 6128 écrire au 12 rue de l'Egalité Neuville St Vaast 62580 Virry. Tél. : 21.48.84.82.

CPC 6128 échange top jeux-util-éduc. 2 expl. saboteur — 2 Bruce Lee, Willy.s 178, Chardonnerèts 62155 Merlimont.

Echange jeux sur 6128. Possède de nombreux news. Tél. : 88.98.56.64. Adresse. Schwentzel Etienne 28, rue du Moulin 67115 Plobsheim (Alsace).

Echange jeux sur CPC K7. (Opération Wolf, Tiger Road...). Envoyer listes à Bouquet Fabien, La Massicotte 16170 Rouillac. Tél. : 45.96.54.09.

Echange logiciels CPC 464 disks. Possède news. Envoyer listes à Gilles Melaine, 23, rue de La Fuye 53000 Laval.

Echange jeux et utilitaire sur CPC 6128. Demander Gilles au 61.57.91.62.


3 NEW BLOCKBUSTERS FROM TYNESOFT!
MEGA PACK
WINTER OLYMPIAD 88
PLUTOS
SUICIDE MISSION
SECONDS OUT
FROST BYTE
AMIGA
TYNE SOFT
Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI Soft
Tel. (1) 48 98 99 00
Disponible sur ST et Amiga.
TYNESOFT PRESENTS
RINGLING BROS. AND BARNUM & BAILEY
THE GREATEST SHOW ON EARTH
CIRCUS GAMES
SUPERMAN
THE MAN OF STEEL
FREE T.SHIRT OFFER
SUPERMAN et CIRCUS GAMES disponibles sur ST, Amiga, PC, Amstrad, C64, Spectrum.
TYNE SOFT
TYNESOFT
COMPUTER SOFTWARE
Addison Industrial Estate, Blaydon,
Tyne & Wear NE21 4TE Tel: (091) 414 4611
Disponible dans les FNAC
fnac
et dans les meilleurs points de vente.

WEC LE MANS 24

WEC LE MANS est la course d'endurance par excellence: Aucune autre course ne peut lui être comparée, aucune autre ne sollicite autant physiquement et mentalement un pilote. Le coureur doit puiser au fond de lui même les ressources indispensables au gain de cette course, et piloter sa voiture bien au dela des limites imaginables. Il doit utiliser chacun de ses six sens pour ne faire qu'un avec sa machine absolument insensible aux défaillances humaines.



WEC LE MANS n'est pas un jeu — c'est une véritable expérience de pilotage.









ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.


COMMODORE
AMSTRAD

ATARI ST
AMIGA